v09.134.2006

PC \ Xbox 360 \ PlayStation 3 \ Nintendo Wii \ PSP

gameexe

\еженедельник\

5'6"

5'3"

5'

E3 2006
франчайз inc.-2

Часть четвертая,
в которой FPS и RPG берут количеством

24 июня 2006 года

ISSN 1819-2734

9 771819 273008 04009

ИД «Компьютерра»

.MAIN MENU

/ contents
/ imprint

2 .NEW GAME





10 .READ ME





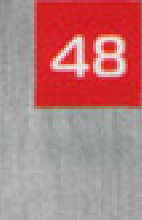
22 .MULTI PLAYER



54 .SINGLE PLAYER

28 .LOAD GAME

3,07
4,40
2,80
0,38
3,00



48 .SYSTEM



60 .EXIT

/ imprint

game.exe
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#009 (134)
24 ИЮНЯ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd, Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7495) 232-2261, (7495) 232-2263
Факс: (7495) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Гл. редактор
versh@computerra.ru

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
Заместитель гл. редактора
oleg@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Выпускающий редактор
alex@computerra.ru

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Выпускающий редактор
ntazbash@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование

ОЛЕСЯ ДМИТРИЕВА
odmitrieva@computerra.ru
Виртуозная верстка

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
Редактор hardware-отдела
laptev@computerra.ru

ФРАГ СИБИРСКИЙ
Редактор отдела новостей (консоли)
frag@computerra.ru

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Редактор отдела новостей (ПК)
klaas@computerra.ru

МАША АРИМАНОВА
Кудесница пера
masha@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
Кудесник пера
ashot@computerra.ru

АНДРЕЙ ОМ
Кудесник пера
ohm@computerra.ru

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
Кудесник пера
venya@computerra.ru

НАДЕЖДА НЕВЕРОВА
Литературное редактирование и корректура
nneverova@computerra.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
Реклама в журнале; реклама журнала; просто реклама!
asokolova@computerra.ru

РОМАН МОРОЗОВ
Тоже реклама
rmorozov@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
(ООО «ТК КомБиПресса»)
kmakurin@computerra.ru
Телефон: (7495) 232-2165

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

Подписано в печать 19 июня 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать пять тысяч экземпляров
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7495) 232-2261
Факс: (7495) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi







1


2


3

Под каской, камуфляжем и наколенниками этого сталкера скрывается Дюк Ньюкем.

1,2. СТАЛКЕР НАВСЕГДА

Признаемся честно: заслышав название «Сталкер», мы приходим в хорошее настроение и принимаемся изощряться в остроумии. Напрочь забывая не то что мрачный (и великолепный) фильм, но и саму переношенную GSC (www.gsc-game.com) игру. Надежда только на вас, дорогие читатели — вы-то хоть не хихикаете над тематическими комиксами (напр., www.actiontrip.com/comics/strip.phtml?pic=at_comic76)? Как, и вы тоже? Хи! Очередная (до следующей весны) отсрочка прогулок среди родных пятиэтажек, оккупированных ктулхоидами-кровососами, — это привычно. Комментарии держащего небо PR-атланта GSC Олега Яворского — интересно. Собственно, это опровержения, которые по-савецки читаются между строк.

Нет, «Сталкера» не обработали напильником до коридорного шутера на скриптах. Но да, акцент смещен в большей степени на сюжетную линию и «надсимуляционные скриптованные надстройки» — они же «Гулаги». В лагерь сталкеров (вариант: логово монстров) сгоняются соответствующие существа, формирующие кровь и плоть сюжетного уровня (бай-бай, большой мир!); отмотав срок, откидываются с зоны в, э-э-э, симуляцию. Нет, машины не убрали из игры. Но их использование сильно ограничено. Потому что это так неприятно — заехать колесом в гравиконцентрат или оказаться посреди тучи монстров! (И у-ров-ни, пробубним мы тихонько.)

Нет, сон не убрали. Но оставили только сюжетный, с видениями. Потому как вне сюжета притулиться негде, везде враги. (И правильно — красных глаз игрок стыдиться не должен, они и аватару к лицу. Ха, когда-то у S.T.A.L.K.E.R. был подзаголовок Oblivion Lost. Но какие, к черту, inns в Зоне?) Зато есть и пить можно по-мутантски: в два горла.

А мы тоже умеем мыслить позитивно! Нет, мы любим «Сталкера»; но да, шумиха свидетельствует о том, что игра всему миру (а не только западному издателю THQ) запала в богадушумать. Потому что вот Midway перенесла Unreal Tournament 2007 с Рождества этого года на Пасху следующего — и ничего, тихо.

Увы, над ускоренно работающими сотрудниками GSC скоро может начать довлеть нехорошее. Знаете, есть такая игра, про которую все комиксы нарисовали еще в прошлом веке? Duke Nukem Forever, ага. Так вот, энергия бандарлогов, долгие годы окатывавших жидким гуано проект конторы 3D Realms (www.3drealms.com; любимая книга ее главы Скотта Миллера (Scott Miller) — Positioning: The Battle For Your Mind), скоро может обратиться против «Сталкера» ввиду исчезновения Цели Номер Один. Бирнамский лес пошел. Въедливые люди покопались в опубликованной отчетности Take2 за 2005 год, из которой следует, что издатель, закопавший в далеком 1997-м 6 млн долл. на поле 3D Realms (из денежек должен был вырасти новый «Дюк»), в прошлом году отстегнул Базилио еще четыре с четвертью мегабакса и обязался выплатить дополнительно пятьсот тысяч, если невозможное станет возможным до конца нашего текущего года. Но мы знаем, какая любимая книга у 3D Realms. Мы подождем демо Prey, и когда дождемся... нет, мы все равно не поверим в Duke Nukem Forever.

Никто не приедет в гости к Уве Боллу в Ванкувер. Вот если наградой побивателю саксонца станет призовой рестлинг (укусы разрешены) с Кристанной в наряде г-жи Рейн, тогда другое дело.

3. КАЖДОМУ БОЛЛУ — ПО ШРАММУ

В не очень далеком будущем на ТВ обязательно появится шоу для игроков на манер Saturday Night Live. Ведущими станут Уве Болл и Джек Томпсон, миссис Клинтон сядет за барабаны, а подзабытый Дерек Смарт будет, не сочтите нас расистами, петь басом, как техасский соловей. Странный подбор ведущих? Отнюдь. Эти люди способны каждую неделю выдавать что-нибудь новенькое, свеженькое, горяченькое.

Сейчас очередь Уве. Герр Болл вновь поражает умы и умиляет сердца. BloodRayne, последнее творение маэстро немецкого кинотрэша, стало яблоком раздора между Уве и дистрибутором фильма Romar Entertainment (www.romar.us). Непризнанный гений от



Q - Proper | Xplain | Continue
A - Argumentative | L - Leading
B - Best Evidence | M - Multiple
C - Conclusion | P - Privileged
F - Facts Assumed | R - Repetitive
H - Hearsay | S - Speculative
I - Irrelevant | V - Vague

LEVEL 1 involves the Direct-Examination of a party guest.
Remember, the questions are real, not proposed. If a question is objectionable, you should press the correct objection key; if it is proper, indicate your silence by pressing "Q."

There are twenty questions in this level. Think carefully as the questions are presented, but remember that speed counts.

4



5

кинематографа недоволен тем, что похождения Кристанны Локен (Kristanna Loken) с треском провалились в прокате. Кто виноват? Ясное дело, Romar. Не показали фильм на двух тысячах экранов — раз; не потратили на промоушн ни копейки из щедро выделенных Боллом 10 миллионов — два; да еще и выручкой делиться не хотят, мерзавцы — три.

Руководитель Romar Джеймс Шрамм (James Schramm) не постеснялся развернуть душу перед сотрудниками сайта www.gamespot.com. По его словам, немец лишь немного опередил Romar, у которой поводов судиться побольше. Во-первых, подлый Болл вымарал логотип и название Romar из титров, трейлера и с обложки DVD, по-свински вписав на место Шрамма себя любимого. Во-вторых, выплачивать оговоренный процент от продаж DVD крохобор не собирается. В-третьих, он запретил актерам появляться на пресс-вечеринке в честь премьеры трэшшедевра и отказался заблаговременно показывать картину критикам. «Мы отказываемся иметь с ним какие-либо общие дела. Голливуду не нужны такие выскочки», — заявил м-р Шрамм. Естественно, не нужны — съём (в фильмах) проституток за 150 евро подрывает благополучие членов Screen Actors Guild.

Но сутяжничеством ни один настоящий потомок Беовульфа сыт не будет. Уве Болл жаждет живой крови. Видите ли, в творческих, то есть в производственных, планах германского творца значатся не только двухчастный Dungeon Siege и Far Cry, но и Postal. Именно на съемки последнего фильма Уве желает залучить дорогих гостей — критиков, наиболее напакостивших ему в 2005-м году не менее чем двумя негативными публикациями. Размещение в отеле — за счет кинокомпании Boll KG (www.boll-kg.de), плюс возможность стать актером третьего плана. Подвох? Подвох! Писакам придется выйти с наследником Макса Шмеллинга на ринг (Уве полтора десятка лет занимался боксом). Герр Болл планирует провести за два дня пять боев по десять раундов каждый. Лучшие эпизоды боев войдут в фильм, где обязательно будет сцена линчевания Болла ненавистниками (очевидно, не вошедшими в VIP-лист мордобольщиков).

Вы, наверное, уже прочувствовали, какой фильм тщится повторить в жизни Уве. Jay And Silent Bob Strike Back, конечно. Помните избиение интернет-болтунов в финале? Зацикленность Уве на Кевине пугает: то Клэр Форлани (Claire Forlani) пригласит в In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, то проговорится в интервью: «Меня поносят люди, которые работают в Starbucks, но хотят быть кинорежиссерами». Хорошо — не в Mooby's. Редакция Трансгалактического всерьез подумывает о пошиве костюма Херобойца и о победе техническим нокаутом — путем мощного апперкота по титульным частям великого режиссера. Потому что иначе он прекратит подвиги на ниве игроизвращений только после Far Cry.

4,5. TEH FUTURE IS NOW?

Тем, кто мечтает не только переводить деньги на игры, но и зарабатывать на КИ, необязательно становиться великими разработчиками. Университет Ла Верна (University of La Verne, www.ulv.edu), находящийся в одноименном пригороде Лос-Анджелеса, предлагает более простой путь. Нет, не игрожур.

С осени юридический факультет начнет готовить специалистов по игровому праву (Computer Game Law). Одноименный предмет с 2002 г. преподает профессор Эшли Липсон (Ashley Lipson), по совместительству глава компании Transmedia (www.objection.com/company&.htm), которая с 1990-х выпускает игры серии Objection!, моделирующие судебные заседания. Представьте себе, за прохождение адвокатских квестов начисляются академические баллы обязательных курсов повышения квалификации юристов (Continuing Legal Education)!

Objection! популярна среди юных юристов благодаря сюжету. Убита богатая наследница из Беверли-Хиллз, и защитнику нужно с пристрастием допросить свидетельниц-актрисок.



Основной предмет новой учебной программы подкрепят индустриально-игровое право, киберпространственное право и мультимедийное право вкупе с авторским правом и развлекательным правом (entertainment law). Выпускники будут особо подкованными в вопросах неправильного содержания игр (GTA, да), интеллектуальной собственности и лицензирования (берегись, Уве Болл!), а также имущественных прав в виртуальных мирах (прощай, PvP?).

Очевидно, что появление игровых юристов пойдет на пользу индустрии, придаст ей солидности в глазах обычных людей. Нас, правда, волнует один вопрос: не превратится ли юрфак в питомник и рассадник Джеков Томпсонов? Вроде бы не должен — все-таки ведущий преподаватель сам известен как заядлый игрок.

А вдобавок — как же выиграют сериалы и кинофильмы про лойеров от нового поворота темы! Социальный статус разработчиков, обиваемых на экранах одинокими женщинами-адвокатами и альфа-блондиночками, защищающими между делом этих бедолаг от коллективных исков, взлетит до небес. И обязательный ультракомедийный персонаж: ассистентка, экс-будочница, решившая стать юристом. Уже скоро, наверное — лет этак через пять-шесть.

Прощай, Snow. Как говорят в таких случаях: «We hardly knew ya».

6. ПОДЛОДКА «ТИТАНИК»

Нет ничего удивительного в том, что Take2 (www.take2games.com), дающая деньги кому попало (напр., ва(л)ятелям «Дюка форэва»), несет дикие по меркам КИ-индустрии убытки: пятьдесят миллионов за первый квартал этого года. При том, что 2K Games (www.2kgames.com), подразделение Take2 — издатель Oblivion и Civilization IV. Куда уходят кровные? Ну, скажем, на выплаты неустоек и выходных пособий разработчикам (26 миллионов). Закрыты две студии (Indie Built и Rockstar Vienna), игра Snow (Frog City Software) про полную опасностей жизнь наркоторговца никогда не увидит свет по причине своей противоречивости и этической амбисексуальности. Итоги завершившегося на днях долгого рассследования истории с рейтингом GTA: San Andreas и обжигающе горячим кофеечком, которое проводила американская Федеральная комиссия по торговле (Federal Trade Commission), укрепили желание Take2 дуть на воду. Несчастному издателю были сделаны намеки жуткого свойства. Еще один случай несоответствия содержания Take2-игры ее ESRB-рейтингу будет означать немедленный штраф. Одиннадцать тысяч — это вроде бы не смертельно, но «еще один случай» может быть и «единичным фактом продажи». Люди с воображением могут перемножить пеню и тираж того же GTA: SA.

Интересно, перенесется ли скверная репутация захватчика из Victoria: Revolutions в Hearts of Iron II: Doomsday вместе с присвоенными провинциями?

7. VICTORIA RELOADED

Любители картонных до деревянности походовых стратегий, которые одну за другой спускает на воду шведская судоверфь Paradox Interactive (www.paradoxplaza.com), на вашей улице снова праздник! 7 июня скандинавы сообщили миру о грядущем аддоне к Victoria: An Empire Under the Sun (2003 г.). «Чтобы игра как можно быстрее попала к фанатам» (а кому еще она нужна?), Victoria — Revolutions станет первым произведением Paradox, распространяющимся исключительно через Интернет.

Что нового? Временной охват игры увеличен на 15 лет из перерывчика между Первой и Второй. Дерево технологий дополнено новшествами межвоенного периода. Пересмотрены в сторону большего реализма избирательная, экономическая и политическая системы; послед-



няя теперь будет тесно связана с военными действиями. Что особенного в выпуске дополнения к старой игре с узким кругом любителей? Сущая малость — в аддон будет встроен конвертер сэйвов, который неким (скорее всего, магическим) образом доставит игрока из финала Revolutions в начало другого свежего аддона от Paradox, Doomsday. Вместе с развитыми технологиями, Константинополем и императором Алексеем II, если последнего удастся провести через пресловутые revolutions. В августе, если вам не жаль зеленой десятки.

На сайте с этой игрой крупным шрифтом написано: «не имеет отношения к одноименной корпорации». Гм, а вдруг организаторы конференции их нарочно пригласили? Обожаем международную конспирацию!

8. VIVA LA RESISTANCE! Окончательно прояснилась ситуация со скандальчиком, начавшимся 5 июня на конференции по т.н. «серьезным играм» (International Serious Games Event) в английском Бирмингеме. Участники, представлявшие организации вроде Nokia и British Petroleum, близко к сердцу приняли рассказ человека из McDonald's Interactive (игрового подразделения корпорации) о том, как игравшие в разработанную его коллективом корпоративную симуляцию бизнеса, сельского хозяйства и климата топ-менеджеры за одну сессию уничтожили нашу планету. Причем младшие топы якобы одумались и уволились; «И мы, — сказал глава студии, — решили последовать их примеру!» Революция! После громовых аплодисментов на конференцию приехала съемочная группа MTV.

Мировая общественность не сразу обратила внимание, что McDonald's яростно отрицает наличие какой-либо игровой студии в своем составе. Как на конференцию попал некий парижанин по имени Жан-Мишель, бывший поджариватель бургеров из верхней части «черного списка» корпорации? Очень просто: кто-то из организаторов принял McVideoGame, обличительную игру итальянской Molleindustria (www.molleindustria.org), за аутентичный биг-мак и выписал приглашение разработчикам. Те связались с Жан-Мишелем и его друзьями по McDonalds Resistance Collective. Еще к акции причастна группа пакостников The Yes Men, в прошлом году извинившихся на BBC за катастрофу в Бхопале от лица Dow Chemical.

Мораль? Если кто-то представляется вам как Эндрю Сияющий Волк (Andrew Shimmery-Wolf) или вроде того, не нужно развешивать уши. Если это не индеец, конечно. Хотя все эти кортасаровские персонажи — они ведь во многом индейцы...

«Мы хотели, чтобы люди поверили в возможность народного восстания», — говорит Сияющий Волк.

К сожалению, теоретическое обоснование и технические основы онлайнового партизанства пока отсутствуют. А какой красивый был бы выход для тех, кого лишили сбережений власти World of Warcraft, — уйти в лес...

9. УДАР ПО КАРМАНАМ Blizzard (www.blizzard.com), распускающая через Vivendi-деятелей невнятные слухи о намерении поставить все свои вселенные на онлайн-рельсы по технологии «унифицированный цикл разработки MMORPG» (три года и пятьдесят миллионов) и сразу яростно эти слухи опровергающая, пока изображает Цинь-Ши Грозного и Ивана Хуанди в World of Warcraft. В целях борьбы с инфляцией под девизом «небесная справедливость» Blizzard-опричники придушили экаунты тридцати тысяч воробушков, подрабатывавших так называемым gold farming'ом. В вину мексиканским девочкам из Sweatshop'ов ставится использование программ от сторонних производителей в целях наживы.

Тауренский аналитик Матумба (на базовом плане существования — OMX) не испытывает оптимизма. «Изъятие 30 млн золотых из экономики WoW — это огромный удар. Я ощутил себя миллионером, у которого неожиданно заблокировали счет в банке. Осталось 60 золотых на счету, шиковать уже нельзя, надо затягивать пояс, снова работать: собирать траву, драть шкуры с убитых животных, и так далее. Это очень грустно. Спекулянты наверняка задерут цены на золото...» ■

Не беспокойтесь, PES 2007 выйдет и на ПК. В конечном счете.

Эта птичка позволит вам выразить мнение об офсайде на родном языке бокового арбитра и объясниться с раздосадованными британскими хулиганами.

Вот так выглядят жаркие футбольные матчи в Малайзии. Как вы считаете, удачная формация?

1-3. КАНДИДАТ ОТ МАЛАЙЗИИ Футбол и консоли — вещи неразделимые. Особенно футбол и консоли карманные... Нет, речь не только о Pro Evolution Soccer на PSP. Под шумок понятно какого спортивного события 9 июня в Европе выпущена новая версия PSP-переводчика TalkMan. Штука вышла в Японии в прошлом году и поддерживала только английский, японский, корейский и китайский языки, а новая инкарнация знает немецкий (уж конечно!), французский, итальянский и испанский. Роль Вавилонской Рыбки играет синяя птичка по имени Макс, вслух проговаривающая нужные слова. Вместе с программой поставляется микрофончик, с помощью которого можно мериться с Максом произношением. Но в курсе ли Макс необходимой болельщицкой терминологии, в которой изредка даже встречается цензурное слово «офсайд»?

4-го июня в Малайзии завершился очередной Чемпионат по виртуальному футболу (Electronic Football Challenge). В отличие от Кубка мира по виртуальному спорту (Electronic Sports World Cup), завершившегося в той же Малайзии 28 мая, там использовался не честный Pro Evolution Soccer 5, а богомерзкий FIFA World Cup Germany 2006 — игра дебютировала в официальных многопользовательских соревнованиях. Как видите, чемпионат по виртуальному футболу в Малайзии — большое, с нетерпением ожидаемое событие, редко происходящее чаще двух-трех раз в неделю. А в Англии, например, в последние дни FIFA WCG 2006 находится только на третьем месте по продажам. То, что футбольный симулятор от EA не продается даже во время одноименного ЧМ, наводит на обнадеживающие мысли.

На обложке Pro Evolution Soccer 2007 (выходит в Европе осенью) вместо Тьерри Анри будет красоваться форвард сборной Бразилии и игрок «Интера» Милан Адриано. В интервью по случаю торжественного назначения молодой нападающий хвалил PES как игровую серию и изъявлял сдержанное желание купить Xbox 360, «если спонсоры не подарят». Сериал PES — редкий пример выхода игр компании Konami (wwww.konami.com) на ПК и американской консоли.

Когда играешь в это с геймпадом, нет никакой разницы, гитара перед тобой или барабан.

4. ШКОЛА РОКА Успех Guitar Hero, неброско озаглавленного симулятора гитариста для PS2, не дает покоя японским разработчикам. Как же, они столько лет приучали народ к музыкальным играм — от DDR до, простите, барабанов, кастаньет и прочей перкуссии... А потом пришли гнусные американцы из RedOctane (www.redoctane.com) и устроили какой-то совсем уж невероятный угар с пластиковыми «Стратокастерами». Обиженные японцы из KOEI (www.koei.co.jp) переиздают Gitaroo Man на PSP. Игра, конечно, совсем не про то, но тоже с участием гитары. К ней не прилагается никакого симпатичного контроллера, да и успешной эту вещь можно назвать лишь с большой натяжкой. Даже сами разработчики стесняются обзывать ее бестселлером, предпочитая слова «легендарная» и «трагически недооцененная». Зато целых шесть новых треков, поддержка кооперативной игры (здесь это на-



1



2

3

зывается «дуэт») и чудовищное PSP-управление. Что-то подсказывает нам, что и Gitaroo Man Lives! можно записывать в «лучшие игры для PSP, которые мы никогда не увидим». Зато KOEI торжественно поклялась не публиковать игру на территории Соединенных Штатов. Они называют это национальной гордостью, мы — боязнью конкуренции.

Не предлагали ли вам точно такую же консоль, только черную? Если да, срочно производите гражданский арест и звоните в Гонконг! К вам вышлют Джеки Чана.

5. ЧАС ПИК

По данным NPD Group (www.npd.com), продажи видеоигр на американском рынке за последний квартал упали на десять процентов. Думаем, никому не надо объяснять, что эти десять процентов ухнули в зазор между текущим и следующим поколениями консолей... Хотя PS2 по-прежнему продают в два раза больше, нежели Xbox 360. «Нинтендо» двинула в США 500 тысяч консолей DS Lite (136 тысяч за первые два дня), побив рекорд Game Boy Advance. New Super Mario Bros. — самый продаваемый в Америке игровой продукт. Если верить «Нинтендо», с 15 мая каждые четыре секунды со склада уходит по одной копии игры.

Кстати, к большому недовольству гиков всего мира, некоторые игры для Nintendo DS (например, Mario Kart) умеют отличать обычную, лузерскую версию консоли от DS Lite. Это что же — при производстве этих, прямо скажем, неновых игрушек «Нинтендо» ЗНАЛА, что будет переходить на новый, усовершенствованный вариант консоли? Знала, но все равно продолжала упоенно толкать эту громоздкую гадость с двумя тусклыми экранчиками?! Строила маркетинговую стратегию на том, что DS будут покупать дважды?! Нехорошо как-то получается.

Тем временем в Гонконге пропал контейнер с грузом черных DS Lite общей стоимостью 2,3 миллиона долларов. Гонконгская полиция отчаянно, будто со свежей партией героина, борется с затопившей улицы волной антрацитовых консолек и предлагает награду в 130 тысяч долларов за любые сведения о коварных похитителях. Официально черная DS выйдет только в Европе, 23 июня.

Ждите следующих выпусков захватывающего ниндзя-боевика: «Судьба Кутараги», «Бег Кутараги», «Спасение слепого Кутараги» и «Кутараги» (цветной римейк с Такеши Китано).

6. ВОЙНА КУТАРАГИ

В интервью японскому сайту PC Impress Watch (http://pc.watch.impress.co.jp) Кен Кутараги (президент «Сони», см. предыдущий выпуск нашей новостной ленты) объявил, что онлайновая служба PlayStation 3, в отличие от онлайновых служб Xbox 360 и Wii, будет бесплатной. «Все доходы — лишь от непосредственной продажи программ, — говорит Кен. — Мы это хотели сделать еще для PS2, но не сделали. А теперь вдохновимся примером электронной дистрибуции компании Apple — и сделаем!» *Также Кутараги уверен, что через два года игрокам не понадобятся оптические приводы (ибо все игры будут загружать*ся в онлайновом режиме), а через три — жесткие диски (ибо все данные будут храниться на серверах). Трудно сказать, что именно понимает Кутараги под «бесплатной онлайновой службой» — то ли просто подключение к хабу «Сони», то ли игру по сети... За 600 долларов розничной цены можно было ожидать хотя бы пожизненной бесплатной подписки на все старые игры компании!



Если бы ваша гениальная игра продалась таким ничтожным тиражом, как «Психонавты», у вас бы тоже было такое лицо.

Если верить многочисленным интервью вице-президента, его тело покрыто страшными татуировками.

«Не беспокойтесь, доктор Джонс. Над этим вопросом работают наши лучшие специалисты...»

7–9. ТРАВМА На выходных вице-президент Microsoft Питер Мур публично извинился за жестокие слова о совместимости Xbox и Xbox 360, оброненные им вскоре после E3. «Я хотел бы попросить прощения за нанесенную чувствительным игрокам травму», — заявил, потупившись, с ног до головы покрытый татуировками «Halo 4ever» и «GTA FTW» пиар-человечище. Все дело в том, что на следующей неделе выходит жирный апдейт, позволяющий играть на Xbox 360 в такие игры, как DOOM 3, Lego Star Wars и Silent Hill 4. А это плохо сочетается со словами Мура о том, что «обратная совместимость никому не нужна и понадобиться не может в принципе». Ай! Вы тоже только что получили моральную травму?

В расширенный с двенадцати до двадцати наименований список обратно совместимых игр с Xbox так и не попали Psychonauts. Это не взирая на то, что их гордый автор, некий Тим Шефер из Double Fine Productions (www.doublefine.com), каждый божий день названивает в Сиэтл и умоляет программистов Microsoft дать ему поработать над «Психонавтами» для Xbox 360. «Да я ее за два часа на новой платформе запущу!» — чуть не плачет Тим. Корпорация отвечает, что над Psychonauts 360 работают «наши лучшие специалисты», по случаю чего Тим не замедлил выложить на сайт своей компании обидную картинку из «Индианы Джонса». Шефер предлагает всем желающим увидеть «Психонавтов» на новой консоли и поучаствовать в безответственной кампании: написать в Microsoft, представиться девятилетним, умирающим от (вставьте, пожалуйста, свое заболевание) мальчиком, единственная мечта которого — перед смертью хоть раз сыграть в Psychonauts на Xbox 360. Глядишь, и сработает.

Ласло Джонс: «Когда изобрели телефон, на месте Либерти-сити были только церковь, три дома и коровье пастбище!»

10. СУДЬБА ВКЛЮЧАЕТ РАДИО Вам не показалось: на всемогущем IMDB действительно объявлен творческий состав Grand Theft Auto IV (www.imdb.com/title/tt0802999). Помимо бессменных сценаристов Дэна Хаузера (трудится над серией со времен второй GTA) и Джеймса Уоррола (с третьей; еще он написал Manhunt), в работе над игрой примет участие наш любимый диджей Ласло Джонс, ответственный за все самое лучшее, нежное, дорогое во вселенной GTA и являющийся единственным хорошим человеком в Liberty City Stories. Надеемся, что в четвертой части, где бы и когда бы она ни происходила, будет больше сцен типа «двое гангстеров бесцельно убивают время за видеоиграми».

Нас, конечно, больше всего гложет вопрос... Куда девать ПДУ?

11. И СОНИК КАК ЛЕСНОЙ ПОЖАР В суматохе E3-впечатлений Sonic Wildfire как-то затерялся. На стендах с Соником для платформ Xbox 360 и PS3 не было, кажется вообще никого — играй не хочу. Никто и не хотел, все жаждали Sonic Wildfire на Wii, первую за 15 лет серию, в которой Сонику приходится действовать в гордом одиночестве (другие персонажи появятся разве что



в заставках). Люди из «Сеги» смущенно объясняли, что игра находится в самом начале пути, что ее долго еще придется доводить до ума... Но показать было что: пускай Wii по графике заметно уступает той же Xbox 360, не говоря уже о PS3... Но это же Соник! Тут надо, чтобы все быстро и разноцветно, и с четким управлением. На Wii, естественно, привычная схема управления не работает — контроллер надо всячески вертеть в руках и иногда даже яростно трясти... В этот самый момент гик, стоящий у тебя за спиной в очереди, начинает выражать свое неудовольствие, сеанс телепатической связи со сверхзвуковым ежом закончен, нужно идти получать дозу next gen Соника на других консолях. С чувством глубокой скорби сообщаем, что Соник в список ланч-тайтлов для Wii не попал, он выйдет только в следующем году.

Наряду с Super Smash Bros разработчики вспоминают Metal Slug и даже Abuse. Ну зачем грязными лапами-то!

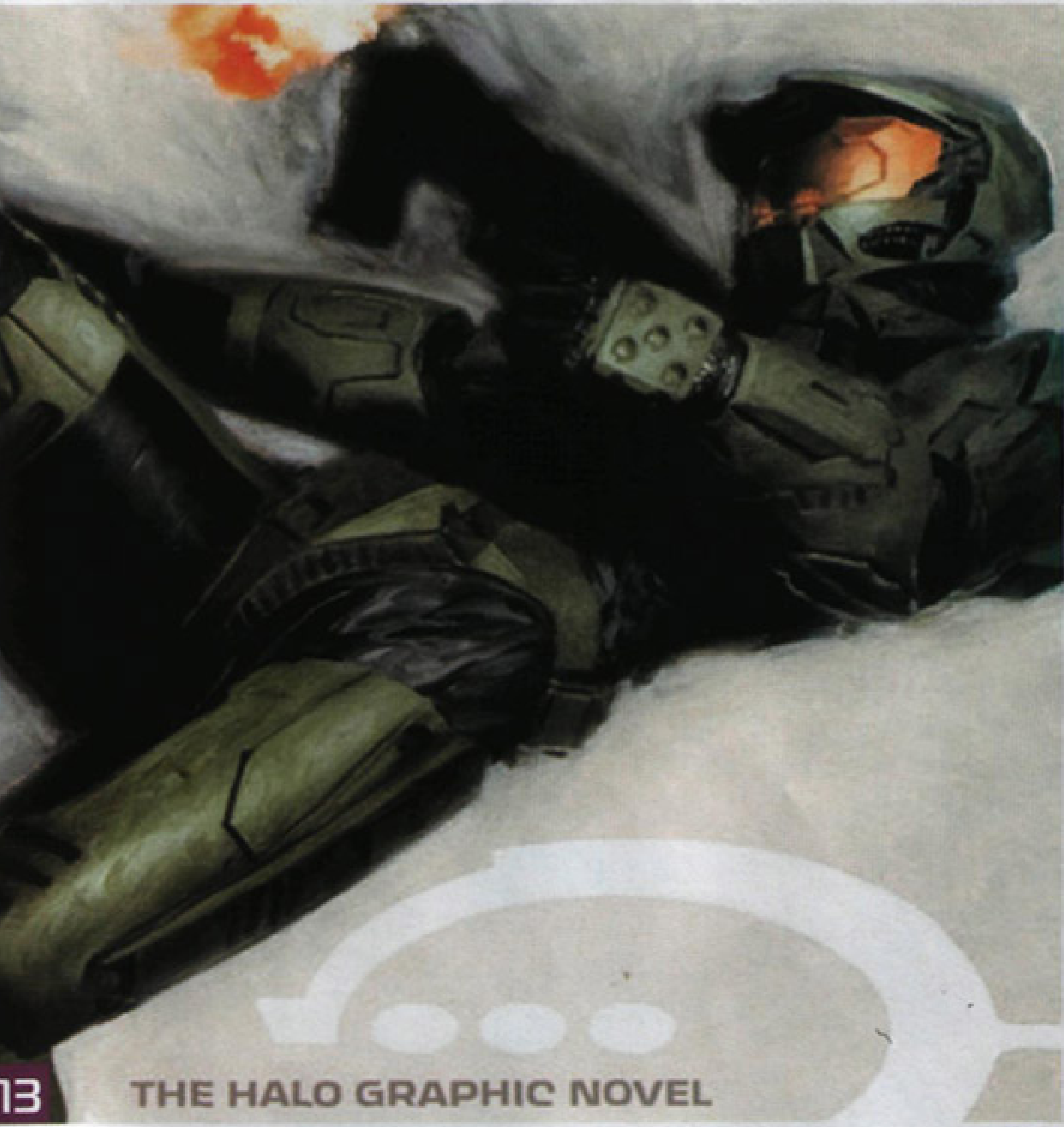
12. УЛЬТАРСКИЕ КОШКИ Планы у ребят из Gastronaut Studios (www.gastronautstudios.com) скромные. Всего-то: создать самый смешной и безумный онлайновый шутер для Xbox Live! Прямо скажем, не без оглядки на Super Smash Bros Melee, лучшую игру для тихих семейных вечеринок. Но — без Солида Снейка, Марио и прочих харизматичных персонажей с двадцатилетним пробегом. Зато в Small Arms есть такие выдающиеся представители животного мира, как морская свинка-ассасин, киберкошечка-убийца и прочие мохнатые представители мира животных с пистолетами-пулеметами наперевес. « Вообще-то мы хотели сделать тупой клон Smash Bros, — заявляет Дон Вурстер, один из четырех гастронавтов. — И сделали! Клевая игра». Заодно нам пообещали 12 персонажей на старте (остальные будут докупаться по мере необходимости) и ударный геймплей. «Это, знаете, такой тактический шутер! Платформенный. С элементами файтинга и кошечками!» Дон, кажется, считает, что милые пушистые смертельно опасные (вы знаете, что кошка в состоянии задушить спящего человека?) зверюшки — это как раз то, чего не хватает подписчикам Xbox Live.

Комикс по «Хало» — это, конечно, хорошо... Но нам куда интереснее, например, комикс-сотрудничество Гарта (не путать с Дартом) Энниса (не путать с Эллисом) и Джона Ву!

13. ЗОНА КОМИКСОВ На сайте издательства Marvel (www.marvel.com) можно посмотреть начало нового стодвадцатистраничного комикса по мотивам небезызвестного шутера Halo. Комикс состоит из четырех новелл, нарисован лучшими европейскими художниками (включая британца Саймона Бизли, чертившего Судью Дредда и ниндзя-черепашек) и использует элементы «Хало»-беллетристики, которую в диких количествах производит писатель Эрик Нилуд. Не думаем, что боевая фантастика по мотивам «Хало» много хуже стандартной боевой: использованы узнаваемые персонажи, оружие и доспехи, обещаны сюжетные тизеры Halo 3. Которой еще ждать и ждать... Сам комикс выйдет в июле. ■


11

12



13

ФРАНЧА



айз INC.-2, или BIGGER, LONGER & UNCUT





Electronic Entertainment Expo
10–12 мая 2006 г.
Лос-Анджелес

На этой неделе мы продолжаем водить франчайзы налево, сиквелы в сад, оперируем сложносочиненными терминами «экстенсивный» и «интенсивный», а также изучаем извращенные подтексты кровосмесительных связей КИ-жанров и киноиндустрии.

Нам с вами посчастливилось жить в неспокойное, но одурительно занятное время, когда честная Bethesda Softworks примеряет на себя шкуру тактического TrekЪ-симулятора — и боится сознаться в своем грехе не только окружающим, но и самой себе. «Тактическая RTS? Какая RTS? Мы делаем эпическую симуляцию космического боя насмерть». Рефлексия директоров понятна: чем ближе к телевизору или большому экрану, тем жирнее кредитные магистрали, однако и проклятие ST:Ъ поломало уже немало девелоперских судеб. Тез (один тасманский диавол) любит яйца, но ненавидит воду. Дилемма.

А ведь стезя *столичного кинопродюсера* более доходна, чем драгдилерский бизнес. Обе отрасли, будучи успешно инициированы, не требуют больших вложений и приносят миллионы, зато русификация голливудщины абсолютно легальна — по крайней мере, сегодня. Вот и о Конане снова вспомнили — назревает новый фильм. Веселись, Funcom! Другое дело — *книжные франчайзы. Цепкий американский политсочинитель* Томас Клэнси, похоже, уже высосал все мыслимые соки из Ubisoft, и французский издатель без лишнего шума избавляется от префиксов «Tom Clancy's» в названиях ассимилированных франчайзов. Последняя часть сериала Rainbow Six все еще «TC's», а Ghost Recon и Splinter Cell уже счастливо демобилизовались. Куда спешить? Ну, хотя бы в *благодатный район* Лос-Анджелеса, что к северо-востоку от Convention Center. Суперагент Сэм Фишер уже оброс маленькими трагедиями и ворохом человеческих чувств: болванка для конкуренции с Джеймсом Бондом и Итаном Хантом готова. И ни цента жадному Клэнси!

Жанры FPS и экшенов вообще редко нуждаются в чьей-то лицензии. Ведь легче создать интеллектуальную собственность, подозрительно похожую на чью-то еще интеллектуальную собственность. То есть клон или бутлег. Соревнование большой тройки Call of Duty, Brothers in Arms и Medal of Honor (все как один сиквелы; о вариантах имевшего место кросбридинга лучше не задумываться) медленно превращается в КИ-аналог популярной гонки в Ле-Мане: после пары часов утомительной ажитации зрители покидают свои места, чтобы вернуться к финалу часиков через двадцать. Пока многоголовая толпа жизнелюбиво загаживает окрестности стадиона, горстка отважных водителей со свистом (и немалым риском для потрохов) нарезает круги перед полупустыми трибунами. Французы вообще любят подобные развлечения — достаточно взглянуть на Brothers in Arms: Hell's Highway, создатели которой, в отличие от чудачествующих конкурентов, вот уже два года подряд не желают изменить в дизайн-документе ни единой запятой. Приобретем ли мы и этот FPS-релиз? Безусловно. Будем ли играть? Гм...

То же правило, увы, действует и на ролевом рынке. Вне зависимости от качества выделки Neverwinter Nights 2 — а уровень профессионализма Obsidian не вызывает у нас сомнений: он неудовлетворителен, — игра все равно разойдется огромным тиражом. Почему? 1. Акция проходит под вывеской BioWare; 2. *Реклама висела над главным E3-входом; 3. Играть все равно не во...* Что? Gothic 3? Вы слышали о «Готике»? Где? В материале «Лучшие релизы, о которых никто не знает?» Вот именно. Не тот масштаб, не те сборы, а следовательно, и не те ресурсы. Круг решительно замкнут, и лучшая тому иллюстрация — нынешний урожай MMORPG. Лицензии, франчайзы, сиквелы — все тлен. Blizzard крутит всем КИ-жанром *так, как ей больше нравится. И стоит ли* удивляться слухам о виртуализации всех игросериалов Blizzard в онлайновых вселенных? Ведь это логично, правильно и отвлечет планету от классовой борьбы как минимум до следующей даты, ошибочно предсказанной Нострадамусом.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН


■ Medal of Honor Airborne.
■ Medal of Honor Airborne.
■ Medal of Honor Airborne.
■ Brothers in Arms: Hell's Highway.

НЕТ ВОЙНЫ

В самой идее заработка денег на Второй мировой мне видится какой-то совсем уж омерзительный цинизм — куда честнее отстреливать алиенам ложноножки. Однако года три назад потомки ветеранов вдруг массово обнаружили в себе платежеспособный спрос к падению лицами в цифровую грязь под аккомпанемент англоязычного аналога «Вставай, страна народная!» — и мэйджоры не смогли удержаться, выдоили из сопляков десяток-другой миллионов. Еще год-полтора назад издатель, в чьем портфолио не было игры (лучше шутера, но можно стратегии) на соответствующую тему, мог искренне считать себя позорным лохом и, вообще, срам сказать кем.

В 2006 рынок, кажется, наелся.

На последней E3 EA, Activision и Ubi (нумера, соответственно, с 1 по 3 в нынешнем издательском ранжире) как сговорились: неинтерактивно показали очередные next gen-выпуски флагманских WWII-сериалов. Medal of Honor Airborne, Call of Duty 3 и Brothers in Arms: Hell's Highway. Самое смешное: взаимозаменяемость видеороликов, отличных друг от друга только логотипами. Нет, ну правда: камера во всех трех случаях внимательно вглядывается в полигональные мешки под солдатскими глазами, показывает полторы секунды кинематографичный, но на редкость неправдоподобный экшен (вот это цирковое — прикладом по зубам в Call of Duty 3...) и с облегчением переходит к трескучим маркетинговым реляциям: from the makers of... mesmerizing... truly next gen... Мне кажется, что все эти вербальные глупости придумывает тот же электрический робот Сергей Дацюк, что и запредельные подзаголовки к играм серии Castlevania. Бог, впрочем, с ним.


■ Brothers in Arms: Hell's Highway.

Выступление в таком престидижитаторском жанре может означать только одно: мейджорам пока совершенно нечего показать почтеннейшей публике, кроме новой графической технологии (и та ближе к релизу, вероятнее всего, без лишнего шума скуксится). Собираются выезжать на брендах — нормальная, на самом деле, стратегия, но не цепляет все это абсолютно. Перестало резонировать. Уж лучше Prey с вывернутой наизнанку архитектурой; viva вымысел!

Со стратегиями еще смешнее: там, где вчера паслись тучные стада всевозможных Panzers, Soldiers, «Блицкригов» и пр., сегодня растерянно улыбается и разводит руками одинокая Relic'овская Company of Heroes: куда, мол, все делись?.. Полегли. Притом что вообще стратегический жанр перестает влезать в свои собственные вчерашние одежки — см. в прошлом номере эссе по этому поводу. Нет, есть еще «В тылу врага-2» и «Вторая мировая» (название все еще рабочее) от желтознаменной орденоносицы «1С», но с первой все понятно, а про вторую давно ничего не слышно. Компьютерная война с фашизмом, кажется, подошла к концу.


■ Call of Duty 3.

Кстати, одна из важных причин, по которым тематика Второй мировой в электроразвлечениях тихо свернулась, — отсутствие голливудской моральной поддержки. Киноиндустрия пару лет назад окончательно наигралась в войну и снова взялась щупать за вымя фантастику и комиксы — наилучшее применение современным спецэффектным CGI-технологиям. Опять же, США, основной потребитель интерактивных развлечений, пребывает сейчас в состоянии вполне реальной войны — в таких обстоятельствах востребованными становятся эскапистские, иносказательные забавы с участием инопланетян, эльфов и прочих суперменов.

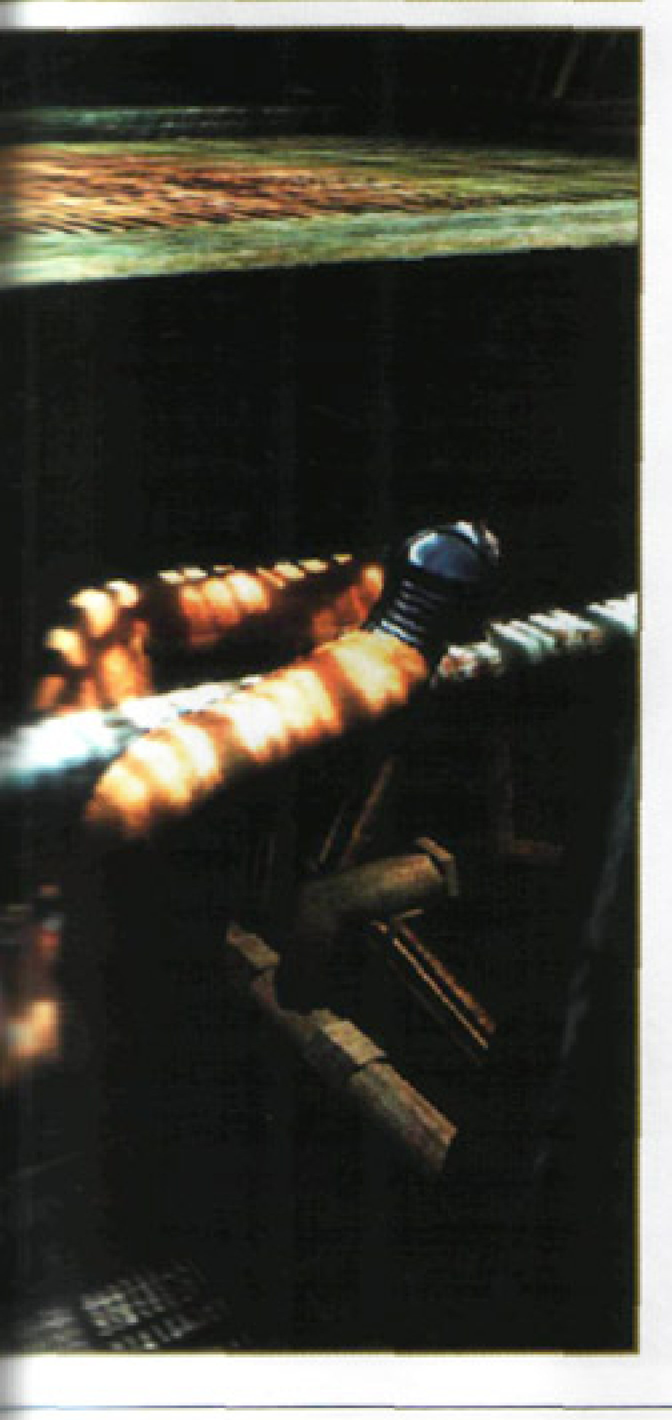
Извините. Ура!

АНДРЕЙ.ОМ


DANGER
HIGH VOLTAGE
KEEP OUT







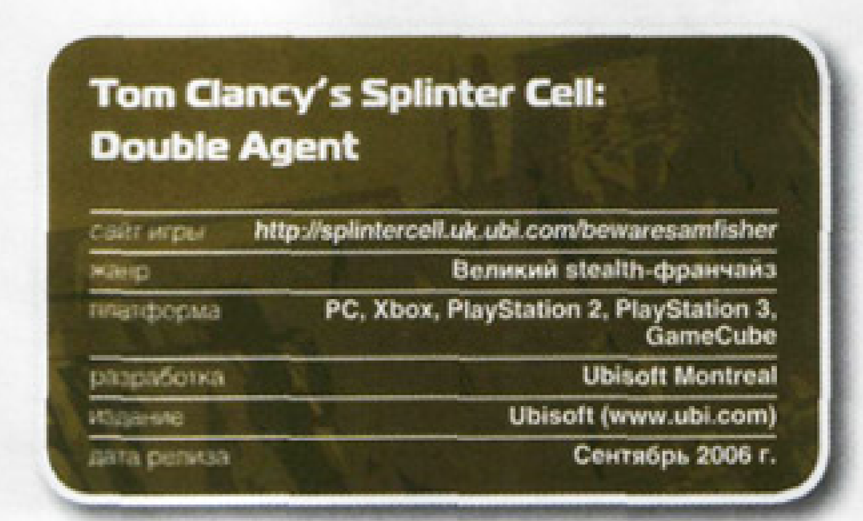
СИСТЕМА КООРДИНАТ

[SPLINTER CELL]

Вот уже несколько лет Ubisoft и во всем потворствующая ей колониальная Montreal-мастерская деловито сколачивают что-то массивное и неуклюжее на заднем дворе. И мы не уверены, что это не гроб. Но можно ли с его помощью завоевать мир? Ведь именно на это надеется молодая французская издатаристократия...

Картину лучше всего рассматривать в перспективе: America's Army, Brothers in Arms, Ghost Recon, Tom Clancy's Rainbox Six и его же Splinter Cell, Red Steel, Haze, Far Cry и даже Call of Juarez — да, французы хотели бы стать главным FPS-производящим брендом, не монополистом (все помнят о судьбе Microsoft?), но держателем контрольного пакета акций. Масштабность операции по завоеванию мирового господства приводит к неизбежным и необратимым процессам в коре головного мозга, интересующим фрейдистов со времен Чингисхана, но до сих пор мало изученным, ибо каждая жертва супермутации заканчивает свои дни с отверстием в черепе или цианидом за щекой.

Нет, мы не осмелимся назвать это «почерком». Если сказочный персидский принц, молодой мусульманский ассасин и специалист по сверхсекретным военным операциям — вполне уважаемые в соответствующих временных срезах мужи — увлекаются вдруг паркуром (тоже французское изобретение), осложненным, вдобавок маниакальной тягой к душительству и прочим смертным грехам, то выводы напрашиваются сами собой.



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

сайт игры	http://splintercell.uk.ubi.com/bewaresamfisher
жанр	Великий stealth-франчайз
платформа	PC, Xbox, PlayStation 2, PlayStation 3, GameCube
разработка	Ubisoft Montreal
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	Сентябрь 2006 г.

Ubisoft унифицирует геймплей-модель, делает болванку, «рыбу», шаблон, многовалентную формулу, которая с легкостью ассимилируется в любом сеттинге и обеспечивает очередному франчайзу фирменный дух, национальную самобытность и прочие пестрые ярлыки из краткого словаря пресс-релиз-диалектов.

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent — лучшая иллюстрация действия новейшей формулы КИ-любви. Экзистенция спецагента Сэма Фишера, чей домашний паркет, верно, выложен берцовыми костями представителей уже всех национальностей мира (см. предыдущие части серии), вдруг превращается в *carnal, ludico, dilacerador, espiritualizado, fisico carnaval da Bahia Brazil*. Трагическая потеря дочери, волосяного покрова головы и трех зеленых глаз (не поверите — летят камнем в море!), опереточный роман, казни сограждан, угон корабля и даже визит в закрытый город Rublev — новая жизнь Сэма напоминает... старую жизнь Принца. Сын персидского монарха тоже бесконечно обрастал любовями и щетиной, что-нибудь терял и возвращал, раскалывался надвое — на хорошего и плохого, принимал *Важные Решения и обязательно оставлял клифхэнгер для сиквела*.

Фишер послушно идет вразнос. Для каждой миссии — своя одежда: оранжевая тюремная роба, камуфляж песочного цвета и стильные очки для стрельбы, кожаная куртка и вязаная шапочка, белоснежный маскхалат и лыжные очки... Нет, одежда Сэма не намокает и не липнет к телу, когда он, нырнув в полынью, затаскивает под лед нелепых русских часовых, но это последний шаг, отделяющий сверхшпиона от легендарной расхитительницы гробниц. Loading-please-wait-заставки уже вполне соответствуют уровню Tomb Raider: Legend. «Сможет ли он выстрелить?» — театрально заламывает руки одна, с изображением прикованного к трубе заложника. «Хватит ли воздуха?» — голосит другая, как раз перед миссией в Рублефф-сити. Дешевле — а мы говорим о патетике — только у императора Нерона.

Зато теперь Сэмиус обучен всем ниггерским штучкам: держит ствол в горизонтали, цинично похлопывает по черепушке инсургента, глотающего пыль всем лицом, — и сворачивает ему шею. Отдельный минигейм посвящен прыжкам с парашютом (у Принца это были колесницы, у Лары — мотоциклы). Анимации и прочая механика, скорее всего, бережливо заимствованы у соседа по цеху (Ghost Recon), но с маленькими девиациями. У капитана боевой четверки (читайте «Считая мексиканцев» в 06.131.2006) парашют послушно раскрывается, а несчастному Фишеру, чья жизнь отныне — сплошное приключение, приходится судорожно шарить в поисках кольца запасного матерчатого купола. Но самое отвратное — это кадр с неподвижным телом и С.Ф., ревущим протокольное «Hoooy!», словно позорный Дарт Вейдер прошлогоднего сбора или Calculon из «Футурамы» прежде их всех, и потому куда более обидный. Кому бы надрать за это задницу? Лучше уж: «СУКА!!!» и очередь из «Калашникова» — изящное решение из сокровищницы советской киноклассики.

Спросите: а как же геймплей? А что с ним, простите, может статься? Вы его помните. Он есть. И это тоже тенденция.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

[STAR TREK]



СОРОКОВИНЫ

Слово «наследие» в названии Star Trek: Legacy заставляет вспомнить о светлых стенах крематория и радостной похоронной музыке, о словосочетаниях «вопрос закрыт» и «подбиваем баланс». И это так: материнский TV-франчайз, страдальчески всхрапнув, скопытился в прошлом году; он долго болел тем же халитозом, что и большинство игр на его основе. Причина: заразные теле-, кино- и игропродюсеры всегда твердо знали, что trekkie — превосходная форма от «гик», и возврат вложенных в разработку денег плюс небольшую маржу всегда обеспечит. Ему только дай «Энтерпрайзом» порулить. Исключения среди игр — наперечет: Bridge Commander да Elite Force (в особенности вторая) — в них играли не только ST-фанаты.

Люди из Mad Doc Software, работающие над ST: Legacy и отогревающиеся на груди у Bethesda, исключительных игр не делали, а добросовестно родили (скорее, снесли, как яйца) обе игры серии Star Trek: Armada. Первая (сделанная еще на внутренней студии Activision в 2000 г.) была плоской, вторая (2001 г.) — вертикально ущемленной: корабли могли нырять друг под друга, но без какой-либо тактической выгоды. Сейчас основатель Mad Doc, д-р Йэн Дэвис (Ian Davis), изобретатель Borg Fusion Cube, распространяется о полной трехмерности игры и равноправии всех координатных осей. Однако при столкновении крупных флотов в демо-ролике корабли-комбатанты предательски обозначают некую плоскость, проходящую через них всех. Ай-яй. Хорошо хоть в ST: Legacy покончено с забавой «наколупай дилития, выпеки двадцать крейсеров класса Sovereign, обведи рамкой и лети надирать». Число кораблей в боевой группе ограничено четырьмя (и то придется сначала стать адмиралом), и с каждым из них нужно возиться: менять свечи и масло, обвешивать цацками. В лучших NFS-традициях треккеры будут мучиться раздумьями: купить за добытые кровью и пОтом command points новый корабль без всего или оставить еще на одну миссию старый со всеми опциями? Очень похоже и на серию Starfleet Command (I–III, Interplay — Taldren — Activision, 1999–2002 гг.), ориентированную на подобный судовой микроменеджмент, а еще забагованную по уши и тоже плоскую, плоскую, плоскую. Ужасно жаль trekkies, имеющих Xbox 360: если управление одним кораблем вроде как заточено под геймпад (удобно перераспределять подачу энергии на щиты), то с адмиральским мини-флотом без мыши разобраться будет тяжело. Что делать? Постоянно переключаться с корабля на корабль, говорят.

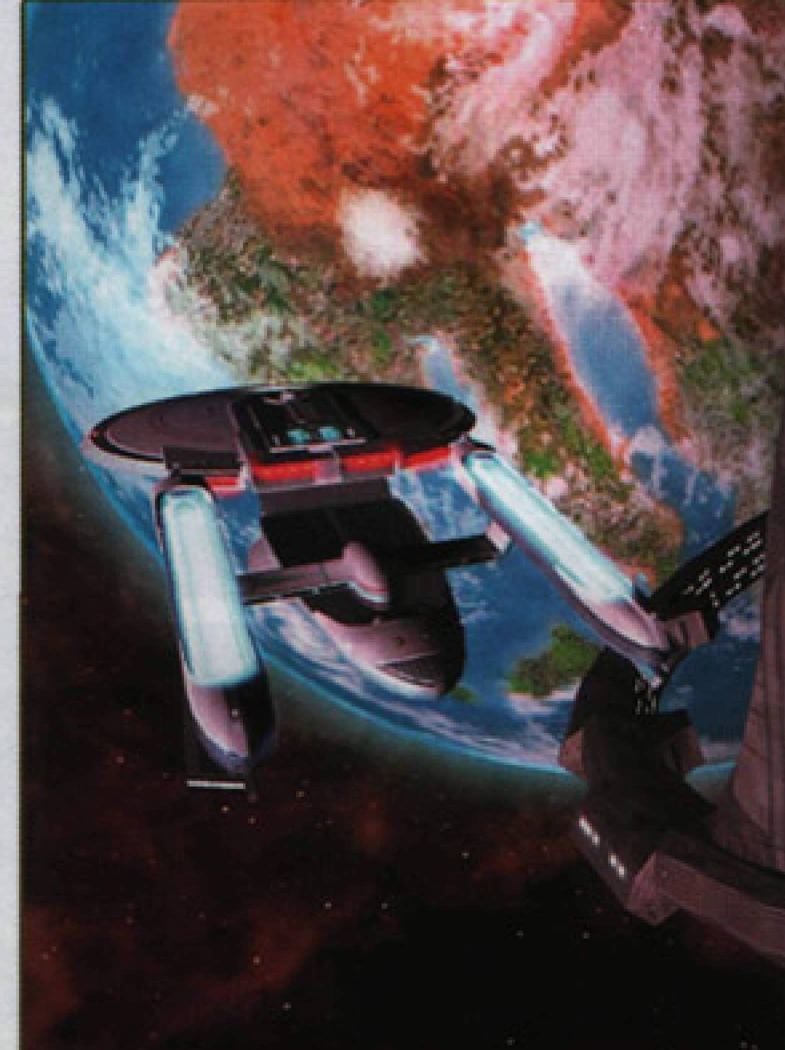
Star Trek: Legacy

сайт игры	http://startrek.bethsoft.com/games/legacy-overview.html
жанр	Starъ Trekъ
платформа	PC, Xbox 360
разработка	Mad Doc Software (www.maddocsoftware.com)
издание	Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
дата релиза	Сентябрь 2006 г.

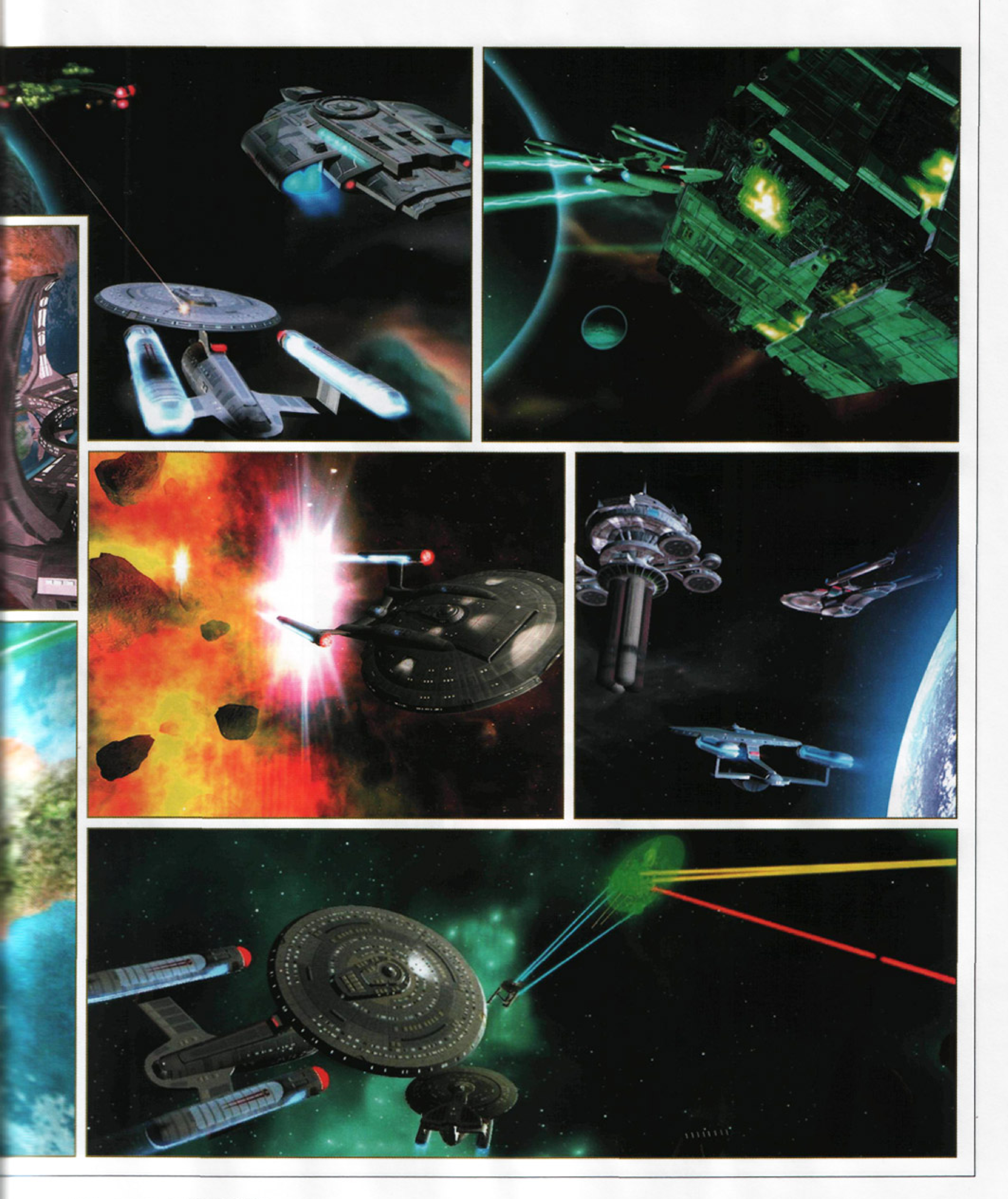
Удручают выкрики продюсеров Legacy (эти человеки не знают, что такое Star Control!!): наипервейшая feature игры, по их мнению, сбор всего франчайза в одну коробку. С горящими глазами: «У нас будет каждый корабль, когда-либо появлявшийся хотя бы в одном эпизоде любого из пяти сериалов!» О Джа, то есть О Great Bird Of The Galaxy, это и взаправду подведение итогов и конец отдельно взятой вселенной... Кампания — только за Федерацию, включающая все исторические события XXII (сериал Enterprise, Скотт «Квантовый качок» Бакула), XXIII (Original Series) и XXIV (Next Generation, Deep Space Nine, Voyager). Битва в туманности Мутара: классический «Энтерпрайз» Кирка versus, захваченный Кханом «Релайант» — обязательно. Наведенный сверхчеловеком фазер (Кхан, как и Хан, стрелял первым) прожжет обшивку NCC-1701 в кинематографически верных местах. Тем, кто не согласен из-за подобных вещей гукать и всхлипывать, остается немногое: многопользовательские стычки (насчет Live Everywhere пока ничего), в которых (и только в которых) можно за Боргов, ромулан и клингонов. «Вам не обязательно быть фанатом, чтобы погрузиться в нашу игру», — лучезарятся создатели Legacy. Обязательно-обязательно, господа, все признаки ST-игры только для гиков — налицо. Основной из них: главная ваша забота на время, оставшееся до 8 сентября, сороковой годовщины франчайза (к которой приурочен выход игры), не какой-то там, например, баланс между нашими фотонными торпедами и вражескими плазменными, а получение в обойму всех подлинных актерских голосов. Хотя задача, конечно, титаническая. Но все равно — еще одна 3D-энциклопедия на подходе. Хорошо бы точная, а то ведь Mad Doc собирается добавить в игру кучу кораблей собственного дизайна. Гики могут этого не вынести, чесслово.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

P.S. Говорят, где-то в кишках Голливуда мутится кино про молодого Кирка. Говорят, Шатнером будет Бенаффлек, а режиссером — Джей-Джей Абрамс. «Bring back the mini skirts and Gorn!» — требуют фанаты (горны — это такие разумные ящеры, одному из которых Кирк вручную, то есть мануально, набил морду). Сороковины отменяются по причине воскрешения? А-ли-луйа, а-ли-луяяя.



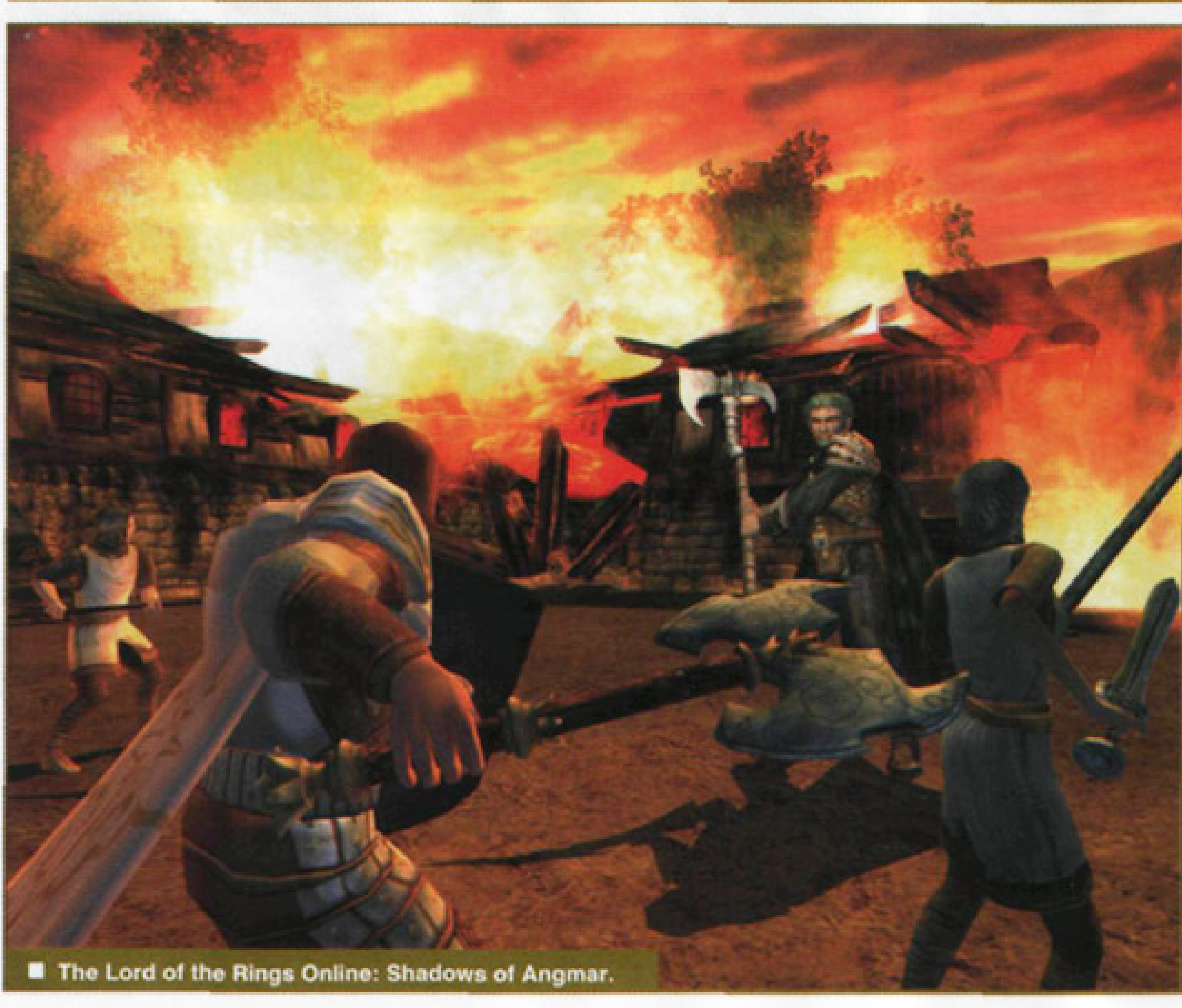


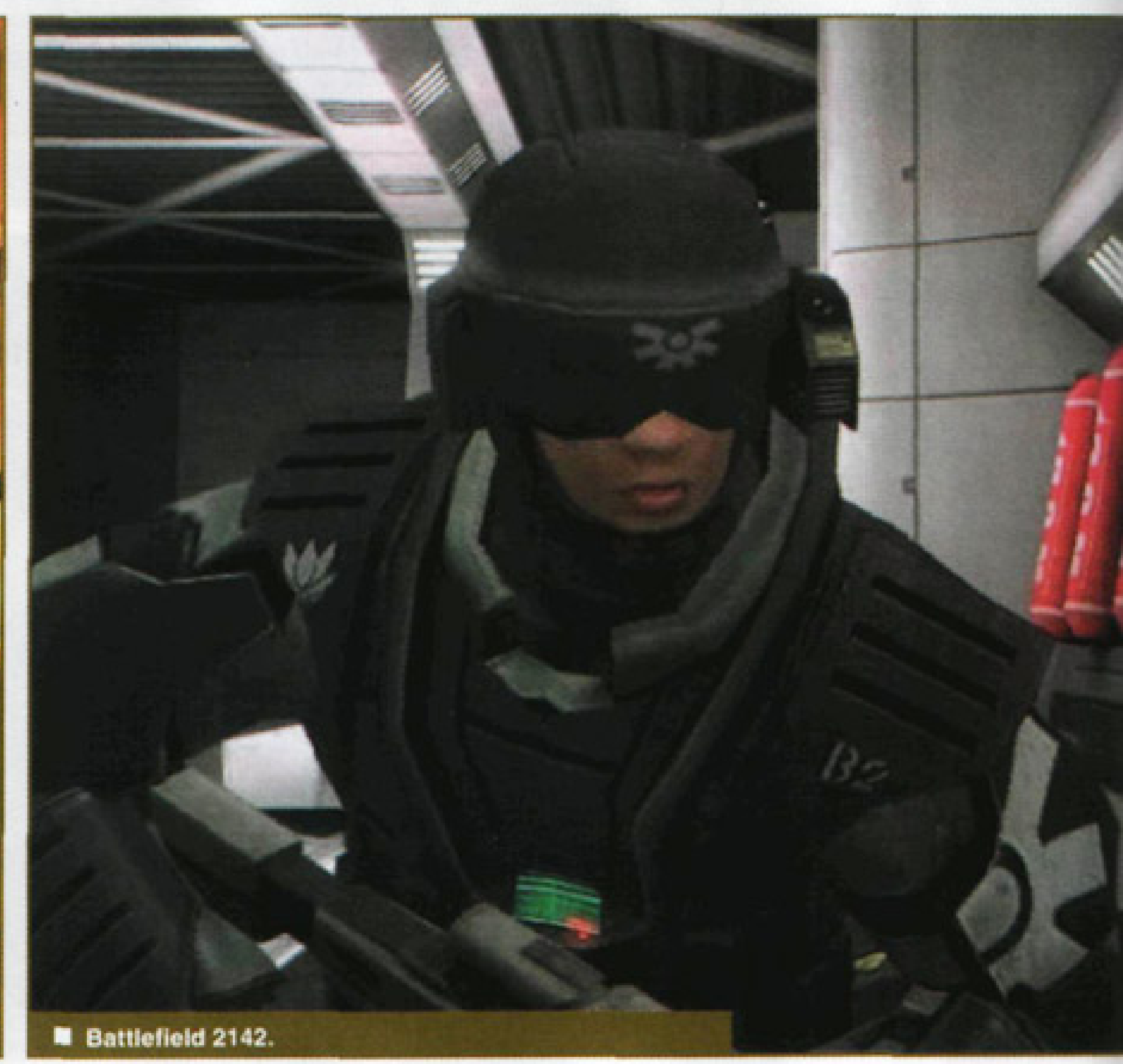


МАТ
С ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ


World of Warcraft: Burning Crusade.


The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.


The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.


Battlefield 2142.


Battlefield 2142.


World of Warcraft: Burning Crusade.

Все оглядываются на World of Warcraft с ее пятьюдесятью миллиардами пользователей, натужно глотают злую соплю зависти и понимают, что надо как-то соответствовать. Дальнейшие телодвижения напоминают бизнес-модель гномов-трусокрадов из классической серии South Park: «Пункт 1: украсть трусы. Пункт 3: прибыль». А пункт 2? «А его мы еще не придумали». При этом надо понимать, что WoW выкосила конкуренцию косой, сожгла остальное напалмом, сходила сверху по-маленькому и сидит теперь смеется. Фэнтезийные претенденты на трон (Asheron's Call 2, Ultima Online, Everquest 2) либо скончались, либо из последних сил дышат на ладан — только Guild Wars еще топорщится, да и то потому, что без абонентской платы (а паблишерам, если они не безумные корейцы из NCSoft, это как-то не очень интересно). Онлайновый sci-fi (Star Wars Galaxies, Anarchy Online, The Matrix-прости господи-Online) влачит совсем уже жалкое существование, с трудом описуемое без упоминания моржонка. Все эксперименты с сеттингом, механикой (Auto Assault, Children of Nile, Another Life) звучат очень занятно, но на практике оказываются очень уж не для всех — в смысле, неиграбельными.

Поэтому весь мир роняет слюни по World of Warcraft: Burning Crusade (WoW:BC), снисходительно косясь на поползновения конкурирующих концессий. Там есть новые фетиши, но только для тех, кто плотно сидит на и кивал головой каждому слову в колонке ОМХ в начале месяца. Я, человек в целом хладнокровный (когда это, заметим в скобках, касается игр — так-то, бывало, красная пелена перед глазами, а потом сидишь и сокрушенно чешешь репу: «Как Это Оно Так Получилось?»), с криком выдрал у Blizzardослужащей мышь, навел ее на составные части нового ворлоковского сета и, шипя «HOLYFUCKINGCRAP», стал строчить в moleskin бонусы к shadow spells и проценты к critical hits. Кто работал, тот поймет. Для остальных, в чьих закладках нет сайтов www.thotbott.com и www.blizzplanet.com, телеграфно: в WoW: BC объявлена новая играбельная раса Альянса — Draenei, если вкратце, то типа фэнтези-протоссы с хвостами. В Warcraft-вселенной раньше особо засвечены не были, хотя Blizzard придумала для них масштабную мифологию: это, короче, такие древние враги демонического Burning Legion, с которым мы имели дело в Warcraft III. Ненавидят орков — уже предвкушаю, как буду резать их за это в battlegrounds.

Кстати, примечательно: Blizzard активно раскручивает новый контент-патч к оригинальному WoW. Версия 1.11 называется Shadow of Necropolis и содержит гигантский новый dungeon Naxxramax для рейдов всорокером; на E3 у соответствующего стенда собирались ТАКИЕ толпы, что ими легко можно было пять раз заполнить скорбный холл Kentia (где, если кто не в курсе, столуются православные издатели).

Вся прочая индустрия, как было сказано выше, старательно придумывает себе «пункт 2». Midway издает, а Turbine рожает The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Кинолицензии у этой братии нет (она у EA), поэтому сами понимаете. 4 расы, 7 классов — при этом играть можно исключительно за добрых, что резко отсекает от любой онлайновой игры, например, меня. В эпигонском жанре «Мы-тоже-хотим-быть-Blizzard» выступает и FunCom со своей Age of Conan: Hyborian Adventures. Этот онлайновый проект примечателен своей крайней недоделанностью и возможностью ездить на коняшках. И LotR:SoA, и AoC:HA (проклятые аббревиатуры!) производят впечатление, ммм, дальних деревенских родственников со стороны невесты, прибывших на вышесреднюю столичную свадьбу. Сидят, то есть тихо в платочках и смазных сапогах и умильно хлопают ресницами. Их никто не гонит, но и внимания особого не обращают. Назавтра никто уже не вспомнит, как их там звали.

По-прежнему прет Азия: NCSoft выкатила гигантский онлайновый line-up, который гарантированно пройдет мимо вас. Нет, ну в самом деле — дичь одна! Есть еще молодой амбициозный паблишер Webzen, в прошлом году пафосно объявивший онлайново-многопользовательский шутер Huxley. При ближайшем рассмотрении хаксли этот (интересно, спросили позволения у старика Олдоса?) оказался суетливой и уродливой забавой, больше всего похожей на тотальную конверсию самой первой Unreal Tournament, во времена, когда к ее названию еще не додумались пририсовывать четырехзначную цифру. Собственно, для любителей пострелять вмногером есть только две сколько-нибудь заманчивые опции: UT2007 и Battlefield 2142 — последний с гигантскими роботами и прочей псевдофутуристической пургой, но на довольно-таки пыльном движке Battlefield 2.

В общем, панове, живем очень ровно — все хотят быть как Blizzard, но не знают как. Еще как минимум года полтора-два миром будет править World of Warcraft, потом, может быть, игра уже просто физически состарится (физики, например, не хватает уже сейчас), и на онлайн-рынке начнет происходить что-нибудь интересное. Мы немедленно сообщим, ждите.

АНДРЕЙ.ОМ


■ Neverwinter Nights 2.


■ Neverwinter Nights 2.




■ Neverwinter Nights 2.


■ Neverwinter Nights 2.

TO HAVE AND HAVE NOT

[NEVERWINTER NIGHTS]
[GOTHIC]

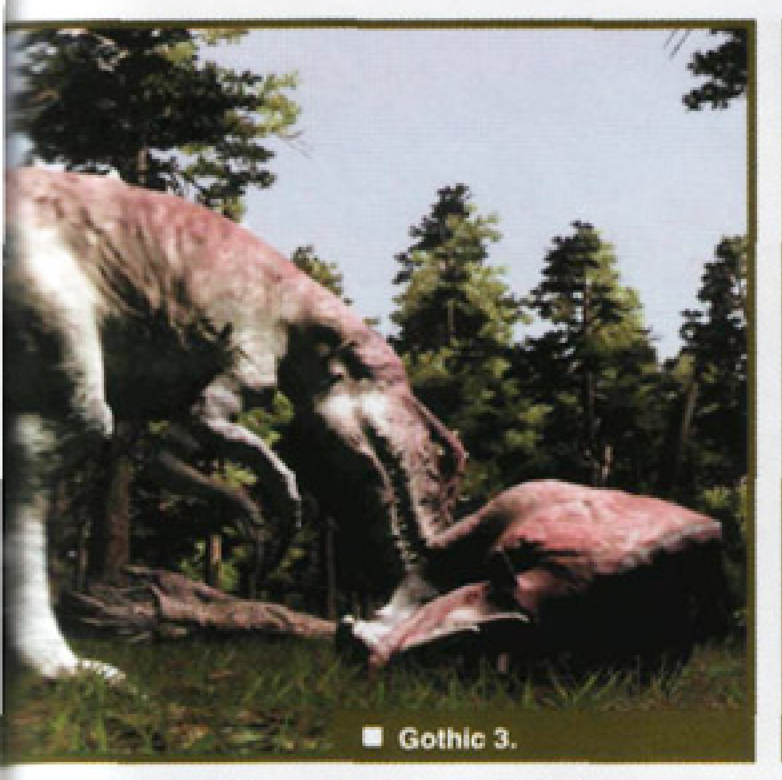
Кажется, единовременно на свете может существовать только одна RPG-производящая компания, умеющая зарабатывать на жизнь лишь собственным именем. С полдюжины лет назад она называлась Interplay, сейчас — BioWare. Преемственность четко прослеживается. Прочим соискателям титула приходится нетерпеливо переминаться с ноги на ногу в ожидании краха канадских ролевиков, выть на луну и создавать игры с порядковыми номерами. Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Mass Effect суть призовые дойные коровы и интеллектуальная собственность BioWare, выдаивать которых по прошествии сложного пубертатного периода хозяйка поручает подмастерьям. Obsidian Entertainment, например.

Neverwinter Nights 2

сайт игры	www.atari.com/nwn2
жанр	Экстенсивный RPG-франчайз
платформа	PC
разработка	Obsidian Entertainment (www.obsidianent.com)
издание	Atari (www.atari.com)
дата релиза	Сентябрь 2006 г.

Какой шутник надоумил Фергуса Эрката выкупить главное рекламное место E3 2006 — фасад Южного крыла под Neverwinter Nights 2, история умалчивает. Адвертайзинг, безусловно, аукнулся наградными плашками Gamespot и ign.com, но от этих журпредприятий иного поведения мы и не ждали. Прочие смолчали: игра рахитична и вполне способна задохнуться под тяжестью вывески. Но разве можно пройти мимо авторов KOTOR2, натянувших на лбы плакатик «I'm a target», и ни разу не выстрелить?

Эльфы, нездорового вида ушастые твари с восковой кожей и жирно ПОДВЕДЕННЫМИ ГЛАЗАМИ... Если бы не возмущение видом NWN2, волшебно обернувшейся кастрюльной проекцией Knights of the Old Republic, рассказ о поделке Obsidian можно было бы спокойно закончить этим бередящим разум наблюдени-


■ Gothic 3.


■ Gothic 3.


■ Gothic 3.


■ Gothic 3.

ем. Движок ровно тот же, интерфейс и диалоговая схема — тоже: благодарить Эрката и компанию можно разве что за старательное обновление текстур и изматывающую, нечеловеческую работу по вымарыванию очередной рукописи, мечтавшей стать игросюжетом. В лонг-листе обязательных сценарных ходов присутствуют: нравоучительный снос родной деревни, неизвестные родители, покрытое непроницаемой гардиной прошлое и кусок сверхоружия, за который нас, собственно, и мечтают закопать на глубину шести футов почти все мыслимые злодеи D&D. Очередное сочинение Obsidian настолько банально, что хочется влепить подзатыльник ближайшему геймдизайнеру с коррелирующей id-биркой: «В кабинет директора с дневником, бестолочь!» Но, чу — с дневничком плетется наш эльфийский метросексуал, причем не к директору, а в город Neverwinter, где он неминуемо станет хозяином маленькой крепости и отсидит осаду-другую, а затем отправится на встречу с развязкой и боссом всех боссов. Ы-ы-ы. Скучно: как бы не порвать зевком губы?

Мораль этой басни: продукты с порядковыми номерами на борту могут качественно отличаться. BioWare наигралась с NWN, а затем быстро отгрузила вселенную во франчайзинг — к сожалению, не в те руки. У второй большой РПГ E3 2006 совсем иная судьба. Piranha Bytes, будучи правильным европейским девелопером (то есть предприятием очень локальным и на мировое господство не претендующим даже во сне), продолжает возделывать урожайную делянку Gothic-вселенной и будет этим занята — по нашим строго неофициальным данным — до самой смерти.


Gothic 3

сайт игры	www.gothic3.com
жанр	Интенсивный RPG-сериал
платформа	PC
разработка	Piranha Bytes (www.piranha-bytes.com)
издание	JoWooD (www.jowood.com)
издание в России	GFI (www.gfi.su), «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	Сентябрь 2006 г.

Венчающая название цифра — это не расстояние от сердца родины, а уровень погружения. Немцы усердно развивают свои исходно скромные стартовые данные, давно знакомые нам анимации сквозят в новых связках, а картины медиевального городского быта (их конек, помните?) и вовсе претендуют на призовые места в соответствующем субкультурном конкурсе. «Пираньи» избавились от loading-экранов и перешли на непрерывную подгрузку карт в ключе Oblivion; мышекнопки теперь отвечают за удары по вертикали и горизонтали, а батальная куча мала по формуле «один против всех» производит впечатление даже на завсегдатая консольных файтингов. Хотя сравнения с актуальной дизайн-иконой TES4: Oblivion третья «Готика» все равно не выдерживает: полигонов маловато, в драках — центре РПГ-мироздания — явственно не хватает солидного числа фреймов. Поверхностный наблюдатель безошибочно отнесет Gothic 3 к категории «двух «А», эконом-классу, который, как известно, тоже прибывает в пункт назначения, но с отставанием в двадцать метров от VIP-пассажиров. Однако даже лучшие умы планеты время от времени путешествуют в хвосте самолета: наш опыт общения с играми Piranha Bytes подсказывает, что трудятся ребята не зря и Gothic 3 возьмет свое — скорее обаянием, чем граф-гламуром. Выбор между интенсивным и экстенсивным тем самым остается на нашей совести, но бессовестные и вечно голодные мы, скорее всего, привычно хапнем все сразу.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН


.MULTIPLAYER
ЧИСЛО ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ.

или Легенда о гноморобах

Два года назад на выставке в Лейпциге «Герои уничтоженных империй» представляли собой голый движок, пару сказочной красоты уровней, толпу лишенных искусственного разума пикселей и несколько скетчей: все остальное существовало только в фантазиях разработчиков из GSC Game World. Сегодня «Герои» вышли на финишную прямую, и судя по всему, работа идет с опережением и без того амбициозных планов. У нас в гостях боец видимого PR-фронта Олег Яворский с быстрым ноутбуком и свежей версией Heroes of Annihilated Empires.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES («ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ»)

www.heroesofae.com

жанр	RTS vs RPG
платформа	PC
разработка	GSC Game World (www.gsc-game.com)
издание	GSC World Publishing (www.gsc-game.com)
издание в России	GSC World Publishing (www.gsc-game.com)
дата релиза	Сентябрь 2006 г.



■ Наш собеседник Олег Яворский, путешествующий по миру с миссией, ноутбуком и бета-версией «Героев уничтоженных империй», опоясал земной шар уже не раз и не два.

Напомню краткое содержание предыдущих серий. «Герои уничтоженных империй» (в английской версии — «аннигилированных», с открытым намеком на Total Annihilation) должны были стать «сказочной» конверсией «Казаков-2» на модифицированном графическом движке, однако GSC такой оборот событий показался слишком тривиальным, и они решили усложнить себе задачу.

С самого начала киевские разработчики объявили о желании сделать не одну, а целых три игры — которые, как голливудские блокбастеры с продолжением, снимаются практически одновременно, а выходить на прилавки будут с не характерной для ПК-сиквелов паузой в полгода. Это раз. Далее, как раз «Героям», по плану Сергея Григоровича, суждено стать первым издательским проектом GSC World Publishing — именно эта структура, а не CDV или THQ, будет самостоятельно продвигать игру на территории США, Великобритании, Германии, Франции, Испании и, разумеется, СНГ. Это два.

Чтобы не запутаться в завихрениях трехэтажной сюжетной линии с участием четырех (или сколько их там на самом деле?) магических рас, к работе над сценарием привлекли известного украинского фантаста и «лучшего дебютанта Европы» (по версии международного конвента «Еврокон», что бы это ни значило) Илью Новака, который настолько увлекся процессом, что чисто для разминки, еще до выхода игры, написал два тома из серии «Герои уничтоженных империй» с перекликающимися названиями «Некромагия» и «Магия в крови», оставив про запас еще три — по одной книге на каждую серию КИ. Таким образом GSC совместно с книжным гигантом «ЭКСМО» и при поддержке интернет-магазина «Озон» готовят плацдарм для осенней высадки игры. Книги вышли весной и по оценке «ЭКСМО» продаются неплохо, а в Украине они и вовсе большой раритет. На четвертой обложке — логотипы GSC, внутри — реклама «Казаков» и анонс HOAE. Этот эксперимент, названный виновниками торжества «уникальным симбиозом компьютерной игры и литературного произведения», осуществляется на одной шестой части суши впервые, поэтому будьте осторожны. Это три.

Будет ли «четыре»? Несомненно (а также «пять» и «шесть», но об этом чуть позже). В процессе разработки авторы вдруг осознали, что больше не хотят следовать протоpенным RTS-канонам. Ограниченное лишь размерами игрового поля число юнитов — это, вне всякого сомнения, круто, однако уже не достаточно, чтобы привлечь внимание пресыщенных потребителей. Именно поэтому в недрах киевской студии родилась идея создать новый жанр, который решили назвать «RTS против RPG». Что это такое? Именно этот вопрос мы решили задать Олегу Яворскому первым.

Олег, ради бога, объясните нам: за что RTS и RPG настолько невзлюбили друг друга в вашей новой игре?

Мы решили столкнуть на поле боя две группы игроков, которые раньше никогда не встречались. Первая — это поклонники классических RTS, возведения крепостей, строительства армий и масштабных баталий. Вторая группа — любители action/RPG на подобии Diablo, где есть один главный герой, обладающий выдающимися боевыми и магическими способ-

ностями и способный в одиночку противостоять целым армиям. Таким образом, мы предлагаем игрокам две игры в одной. Если в одиночной кампании вам предложат полный набор блюд — «строительные» миссии, эпические битвы, вылазки с героем-одиночкой, — то в skirmish и многопользовательских баталиях игроку нужно будет выбрать игру, в которую он хочет играть — RTS или RPG. Выбираете RTS — получаете классический геймплей с непременным сбором ресурсов, строительством зданий и большими армиями. «Жмете» на RPG — и остаетесь один на один с героем, его базовыми характеристиками, набором карт-заклинаний и укутанной туманом войны картой, где таятся монстры, сокровища и волшебные артефакты. Интрига состоит в том, что участвующие в сражении игроки до последнего момента ничего не знают о выборе противника. Так, на поле боя могут столкнуться два или три «хозяйственника» либо несколько «супергероев», причем в любой комбинации. Учитывая разнообразие рас и магических школ, представьте, какие тактические возможности открываются перед игроками!

Первый контакт

Звучит интересно, но как авторы собираются мастерить Diablo-геймплей на движке «Казаков» с его потешной армией пиксельных человечков? Вместо ответа Олег запускает «бету». После убедительного «интро» (вполне кинематографического качества), которое убедительно демонстрирует, что 1) в киевской студии аниматоров работают крепкие «про», 2) разработчики находятся под сильным влиянием джексоновских «колец», мы попадаем на первый уровень, и... О боже, перед нами крупным планом — мужчина в зеленом трико и с луком в руках. Лук явно сплетен из ветвей и трав, а мужчина исполнен полигонов и смотрится совсем неплохо, несмотря на то что по национальности — эльф и зовут его Эльхант.

Неужели «Казаки» поменяли ориентацию? Ничего подобного, просто разработчики предоставили больше свободы плавающей камере, а все ключевые объекты в игре — герои, крупная техника, летающие и водоплавающие твари, а также замки с гробницами — выполнены в качественном 3D и готовы к демонстрации крупным планом. Рельеф местности всегда был трехмерным, а качество текстур в «Героях» таково, что их не зазорно показать гостям.

А что же полчища нежити и отряды быстроногих эльфов? Ребята остались в пиксельном прошлом, и проверку кнопкой zoom проходят неважно. Именно поэтому в GSC еще не решили, до каких пределов камера сможет опуститься за спину героя. С другой стороны, компромиссный вариант (полигональные герои и плоская массовка) позволяет сохранить в неприкосновенности фирменный стиль RTS от киевской студии — неимоверное количество действующих лиц в кадре.

Одно движение мышью, и мы видим происходящее глазами RTS-игрока. Картинка смотрится отлично, особенно хорошо дизайнерам уровня удались скальные образования: в толще камня программисты GSC смогли каким-то образом выдолбить целые пещеры, которые особенно эффектны при вращении камеры. Не теряя нити разговора, Яворский ловко возводит несколько основных конструкций, а еще через секунду кладбище выдает на-гора первую порции нечисти — счет юнитам идет на десятки, но проще выбрать значок бесконечности и расслабиться: батарейки ресурсов в этой игре не заканчиваются. Вампирши с легкостью превращаются в летучих мышей — что позволяет им с большой скоростью перемещаться по



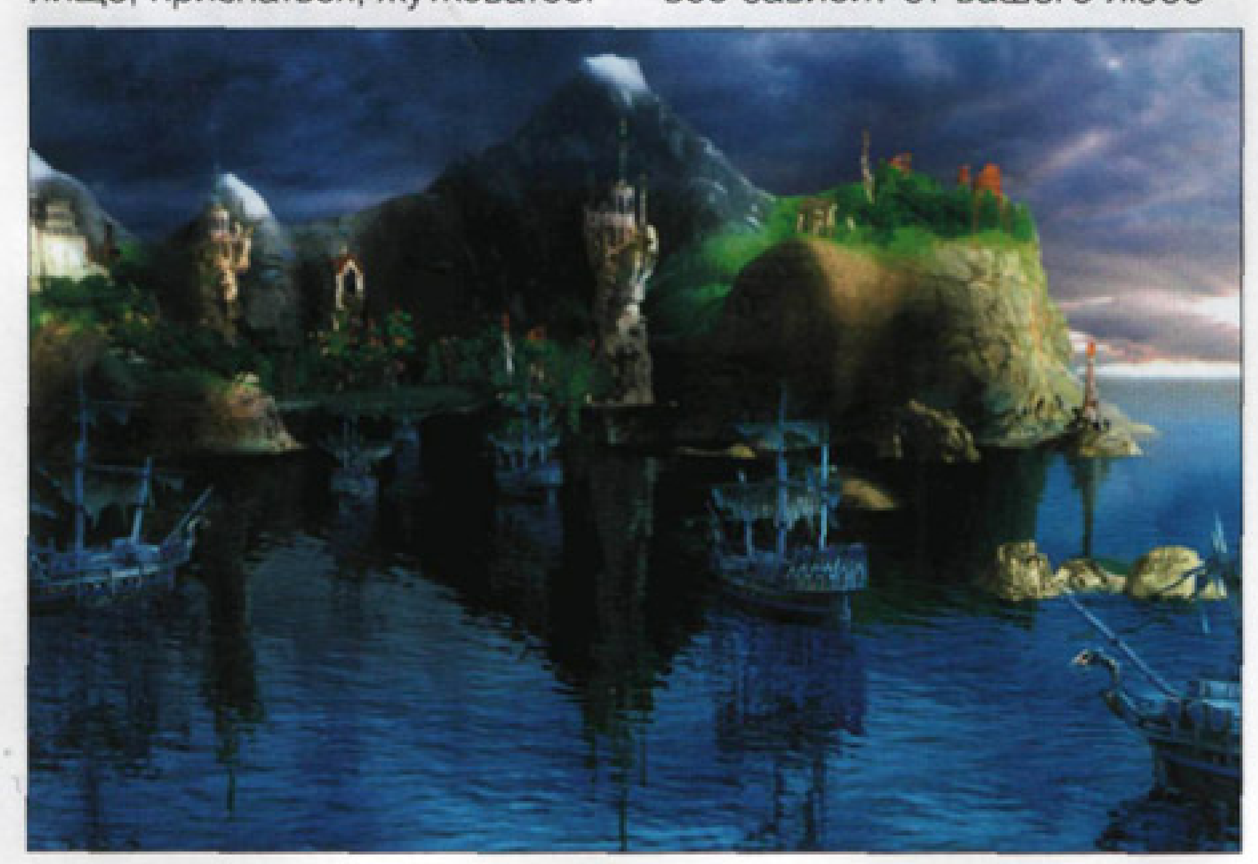
■ Не подскажите, когда собираются разводить эти мосты? Мы рискуем обломать мачты красного дуба и порвать черные шелковые паруса.



■ Мы уверены, что для серьезной игры такой вид будет непригоден. Рассматривать застежки плащей, пока за сопкой разделывают в солому и щепу боевых товарищей, как-то неудобно.

карте. Оборотни по первому приказу оборачиваются волками, драколич машет полигональными крыльями над головой Рыцаря смерти — иными словами, жизнь налаживается.

Зеленая трава под ногами с каждой новой постройкой сдает позиции мертвой земле, и пока мы рассматриваем окрестности, на кладбище появляется никак не меньше трехсот скелетов. Теперь, благодаря новой технологии определения коллизий, юниты больше не будут складываться штабелями и пачками, каждый заваляций скелет требует для себя персональной жилой площади, и вся эта ватага степенно расступается перед собранной из костей мучеников колесницей — зрелище, признаться, жутковатое.



■ **Сцена атаки пиратскими кораблями-призраками бухты «Нескучная»? Нет-нет, это *они — герои империй*.**

Супергероизм

А что поклонники RPG, не заскучают ли, пока мы будем штамповать зомби? Задача героя-одиночки — накопить достаточно сил, чтобы достойно встретить армии соперника. Для этого ему придется потренироваться на саблезубых тиграх, диких кабанах, лесных разбойниках и прочих хулиганах, которые щедрой рукой дизайнеров уровней раскиданы по окрестностям. Одерживая одну победу за другой, герой накапливает опыт и медленно ползет вверх по дереву умений. «У каждой расы есть три героя на выбор, с различными базовыми характеристиками и уникальными наборами магических карт. Цепочка навыков и умений, которые вы сможете приобрести в процессе развития персонажа, настолько обширна, что вы сможете со временем превратить мага в воина и наоборот, а скорее — найти ту самую подходящую для вас комбинацию силы и магии», — сообщает Олег между делом.

Что за магические карты? Каждый Герой уничтоженных империй находится в процессе их постоянного поиска — ведь именно карты составляют палитру его магических заклинаний. Карты можно найти, купить или завоевать — все зависит от вашего любопытства, везения и стиля игры. Среди карт есть вполне предсказуемые вроде атакующих заклинаний массового поражения или восстановления жизни, но большинство придумано с особой изощренностью. К примеру, сотворив «разлом», Яворский в мгновение ока создал в уровне бездонную яму шириной с автобус: под землей исчезли два отряда сражающихся. Размеры «костяного голема» напрямую зависят от количества трупов в месте его сотворения, «замораживание» превращает вражескую армию и

ее предводителей в глыбы льда, но также может использоваться для наведения переправ через реку. «Для многих заклинаний мы постарались создать контрзаклинания, — замечает Олег. — Например, если вас заморозили, вы можете использовать огненное заклятие и таким образом спастись от ледяного плена».

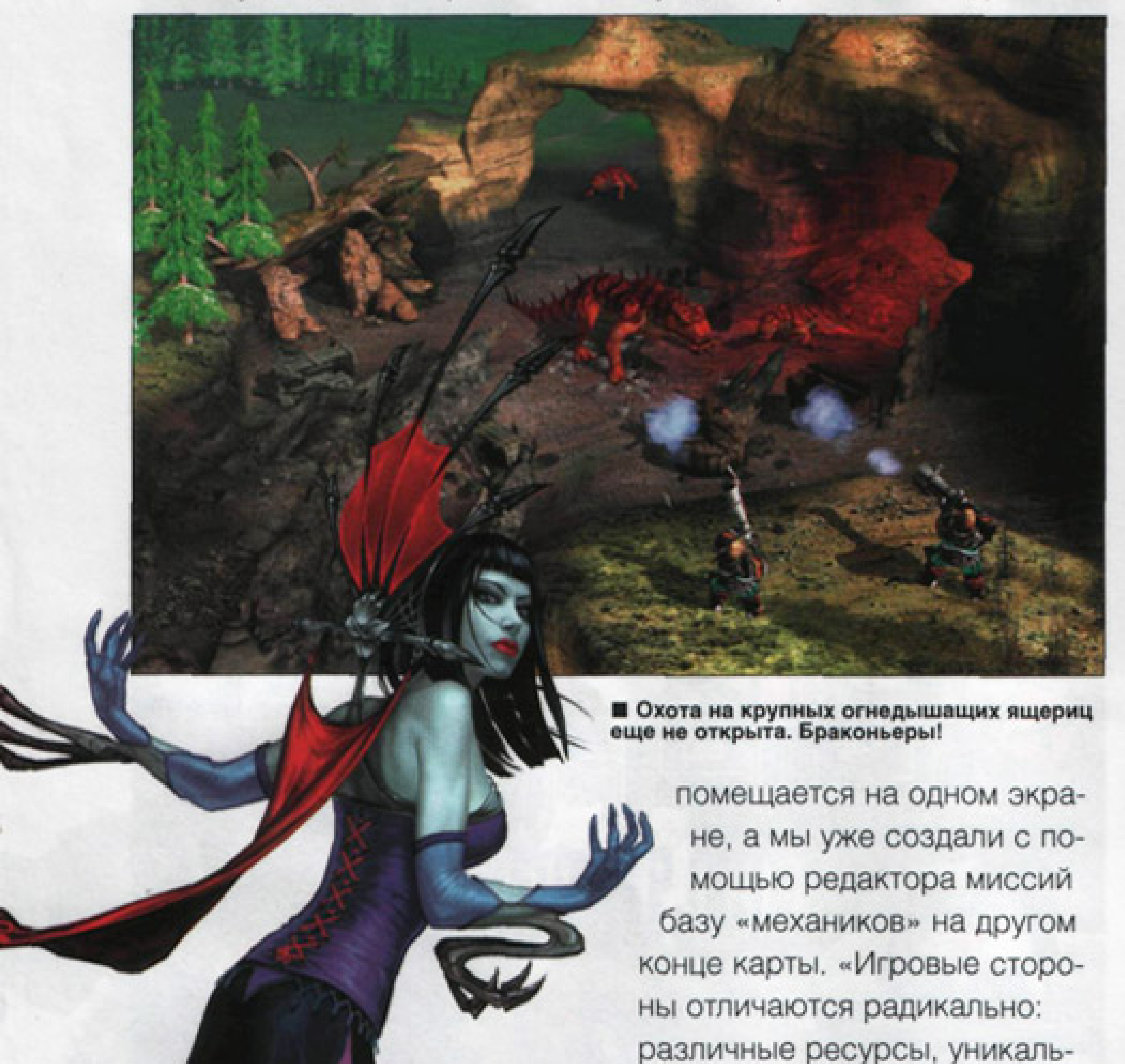
Интересно, что с ростом уровня героические суперспособности прибавляют в поражающей силе и радиусе действия. Поэтому, когда RTS-игрок, наконец, соберет достаточную для атаки армию, его RPG-товарищ превратится в настоящего монстра, способного в одиночку раскидывать целые полки. «До какого уровня может подняться герой?» — «Мы не устанавливаем специальных ограничений», — уходит от ответа Яворский. Пока герою есть, кого убивать, — пусть растет.

Убить гнома

Тем временем на полях сражений назревает конфликтная ситуация. Армия нежити давно не помещается на одном экране, а мы уже создали с помощью редактора миссий базу «механиков» на другом конце карты. «Игровые стороны отличаются радикально: различные ресурсы, уникальные юниты, различная скорость строительства, характеристики, — рассказывает Олег, пытаясь охватить армию скелетов безразмерной резиновой рамкой. — Таким образом мы получили расы более «рашевого» типа, например нежить, которая «разворачивается» моментально, но в бою слабее других сторон. Есть игроки, которым нравится такой стиль игры. Другие же предпочитают тактический бой, с проведением маневров, поиском слабых мест в обороне. Например, механики — их юниты малочисленны, но весьма сильные. Есть големы — паровые, глиняные, железные...»

Десяток шагающих машин на паровой тяге, дымя выхлопными трубами, уже двинулся навстречу армии мертвых. Вместе с ним — несколько танков и еще пара механических устройств, в которых при известном желании можно увидеть тяжелую артиллерию. Неужели эта кучка техники и полсотни рыжебородых карликов смогут одолеть стадион зомби? Вместо ответа артиллерия наносит первый удар по стройным рядам скелетов (они стараются держать строй, пока на поле боя не становится совсем жарко), а следом черные и рыжие пиксели наползают друг на друга (увы, звука пока нет, поэтому острота момента передается не полностью), и... тут я понимаю, что размер имеет значение.

Каждый орудийный залп отправляет в баллистический полет десяток скелетонов, но на их место заступает сотня других. Исполинских размеров голем расшвыривает оборотней руками, драконы поливают огнем гноморобов (это ведь они, я ничего не напутал?), стороны перемешиваются, и скоро о происходящем на поле боя можно будет судить только по плотности цветовых пятен в кадре: рыжих и черных. Механики со своей тяжелой артиллерией, похоже, одерживают победу — через две минуты земля становится белой от костей (эх, вот куда бы костяного голема!), а поступающих с кладбища скелетов уже явно недостаточно, чтобы сдержать напор шагающих машин. Камера совершает победный облет поля боя; непонятно еще, как всей этой вакханалией можно будет управлять, но сражение выглядит чертовски эффектно. «Да, я забыл рассказать вам о главной интриге!» — вспоминает Олег.



■ Охота на крупных огнедышащих ящериц еще не открыта. Браконьеры!



■ Перед нами, очевидно, строго засекреченный чудо-оазис. Иначе зачем здесь патрули-кентавры, ров с водой и маскировочная зеленка?

Прямая речь

По версии творческого тандема GSC-Новак, на Земле существует тайный «Орден Лезвия», который последовательно уничтожает очаги магического присутствия на планете. Слышали про крестовые походы и святую инквизицию? Оказывается, их рук дело. «Члены Ордена целенаправленно истребляли носителей магических знаний», — Олег устало трет глаза: сегодня был длинный день, и про атаку современных истребителей и танков через порталы в районе Стоунхенджа и Бермудского треугольника лучше спросить у сценариста. «Герои уничтоженных империй» начнутся как классическая фэнтези: эльфы, нежить — не подкопаешься. «Ну, разве где танк встретится, чтобы иг-

рока чуть озадачить, — предупреждает наш гость. — Во второй части игры мы развернем присутствие технического элемента, а третья часть — это полноценная масштабная война техники против магии. Все четыре сказочные расы объединяются против современных людей, наймитов Ордена Лезвия. Война между магическими кланами прекращается перед лицом более сильной угрозы. Эльфы против танков, самолеты против драконов».

Чью сторону сможет занять игрок?

«Любую. В первой части мы пытаемся столкнуть лбами поклонников RTS и RPG, а в третьей устраиваем массированные побоища любителей современных (C&C?) и «фэнтезийных» декораций. Кроме того, есть задумка сделать завершающую, третью часть массовой онлайновой игрой. MMORTS, слышали такой термин?»

Весьма актуально! То есть третья часть — это не точка в сериале, а скорее многоточие? И что, будет ежемесячная подписка?

О финансовой модели говорить еще рано. Мы просто хотим сформировать аудиторию игроков, которых в первых двух частях подготовим к масштабной войне: они уже прочтут книги, будут знать предысторию, короче, без труда выберут ту или иную сторону.

Эта затея с книгами по «Героям»... Насколько легко было достучаться до «ЭКСМО»?

Для «ЭКСМО», равно как и для нас, это первый опыт. Нам удалось увлечь их идеей с серией книг по мотивам S.T.A.L.K.E.R., они уже написаны и ждут своего часа — публикацию пришлось отложить из-за задержки с выдохом игры. Правда, в Германии они уже изданы. В «ЭКСМО» считают, что это очень мощная идея — совместно продвигать игры и книги. Мы решили провести такой эксперимент. Нам кажется, что эти аудитории во многом пересекаются. Читатели фэнтези часто играют в игры — по крайней мере, мы пытаемся их к играм приобщить.

PC-рынок особо не стремится расти, в то время как консольный распухает из года в год. Собирается ли GSC выходить в свет на next gen?

Обязательно. Консольный рынок по-прежнему растет, это интересный задел, хочется приобрести опыт. Лицензия на разработку игр для Sony PSP у нас уже есть, остальные — в процессе. Есть планы по созданию консольной версии «Героев» с управлением от третьего лица и акцентом на некоторую «аркадность». Есть наработки по движку, хочется сделать качественный, интересный порт игры на консоли. Стратегии на консолях, как правило, получаются неудачными, хочется изменить эту ситуацию, есть интересные идеи.

Вы серьезно собираетесь издавать HOAE за рубежом?

Абсолютно серьезно. У нас есть зарубежные партнеры, которые возьмут на себя финальную стадию — развезут готовые коробки по прилавкам. Мы работаем в Британии, Германии, Италии, Франции, Испании, США. Это те страны, где мы будем издавать «Героев» сами. Остальные — по лицензии. Наша часть — продвижение игры, общение с прессой, рекламная поддержка, печать дисков. Это действительно интересная затея, потому что если у нас получится, мы сможем поставить процесс на поток и выпускать игры украинских и российских авторов. Сейчас для наших разработчиков издаться за рубежом — дело крайне непростое. Игр разрабатывается очень много, качество местных продуктов зачастую оставляет желать лучшего, издатели все с меньшей охотой подписывают PC-only игры, предпочитая им «мультиплатформу». Бывают случаи обмана, нечистоплотного ведения бизнеса; кроме того, стандартная схема «разработчик-издатель» очень сильно акцентирована на издателе: разработчик получает минимум доходов от своего детища, хотя успех игры зависит прежде всего от качества продукта. Поэтому у нас есть желание создать собственное издательство и выйти на новый уровень доходности.

Вот так. Пока отцы российской игровой индустрии рассуждают о предстоящем кризисе и готовятся затягивать пояса, GSC Game World по-прежнему вынашивает планы завоевания мира. Их S.T.A.L.K.E.R. (по официальной информации от THQ) должен выйти в первом квартале 2007 года. Их «Герои уничтоженных империй» отважно экспериментируют с одним из самых консервативных игровых жанров и при этом выглядят «дорого» — почти забытое сочетание качеств. Что это — нездоровые амбиции или здоровая наглость? Время покажет. В любом случае, пожелаем им успехов. Без GSC девелоперские ландшафты были бы более скучны...

беседу вел
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ




Зло обречено до конца своих дней щеголять в красном, черном и крылато-клыкастом. Увы — так надо.



Огромная разница в размерах юнитов — это прекрасно. Вид глупого пейзанина, по-приятельски тискающего исполина-дракона, согласитесь, выбивает из колеи.



Илиада-лайт

Брайан Салливан, нерадивый, а теперь еще и мятежный соратник отца всех казуальных RTS Брюса Шелли, очевидно, изучал классическую мифологию в перерывах между курением укропа, вспахиванием делянок Массачусетского департамента по защите окружающей среды и пестованием очередной Age of Empires. Много лет спустя, планируя Titan Quest, он сполна заплатил за пренебрежительное отношение к предмету. Мистер Салливан запамятовал, что героями не становятся. Ими рождаются.

TITAN QUEST (демо-версия)

жанр	Diablo-клон в декорациях
платформа	PC
разработка	Iron Lore Entertainment (www.ironlore.com)
издание	THQ (www.thq.com)
издание в России	Buka Entertainment (www.buka.ru)
дата релиза	Июнь 2006 г.
железо	Pentium 4 1800+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 600 Мбайт на жестком диске

http://titanquestgame.com

Желательно, чтобы папой был Зевс. Анубис или Сет тоже сгодятся, однако генетика *уже не так хороша: собакоголо*вый или мелко нарубленный, а затем чудесно отреставрированный папаша (о куриной башке на плечах молчим!) — разве это нормально? В олимпийском списке культурных сокровищниц, невзначай оприходованных сценаристами Titan Quest, присутствует и великая китайская мифология. Но на Востоке каждому серьезному предприятию предшествует семилетняя медитация, а для быстрой и не допускающей лишних мыслей action/RPG это, пожалуй, слишком интеллигентный вариант сценария.

До шести

Сегодняшняя демонстрационная версия Titan Quest (TQ в пророчествах Дельфийского Оракула) — не что иное, как лучезарное детство нашего титаноборца — первые шесть засечек из жизни длиной в шестьдесят пять уровней. Ранние годы героя, и в этом Юнг с Гомером единогласны, обязаны быть исключительными. Едва освоив искусство хождения на задних конечностях, настоящий анфан террибль обычно бросается рвать быков пополам, ворует девственниц и вырезает целые армии любимой деревянной ложкой. Последняя забава, пожалуй, все-таки соответствует портрету Titan Quest.

Только героикой здесь не пахнет. Младенец рождается в форм-факторе дюжего исполнителя экзотических танцев (да, отвратительно) на берегу ласкового Эгейского моря. Сын рыбака? Возможно. По крайней мере, раздача призов колотушкой в его исполнении происходит по будничной, очень землесольной схеме. Вот на-







встречу герою бежит сатир, весело помахивает факелом, верещит и поминает Гадеса; вот сатир получает по рогам; вот делает подъем переворотом без турника и брякается о землю; из сатира звонко высыпается лут. Звучит многосложно, а на деле — клик! — и все готово.

Клик-философия по душе казуалам: Салливан и компания то даже приятен: пока не скажем. Ввиду субтильной молодости от наших звонких пощечин козлиное племя взмывает в воздух лишь на секунду — и сразу идет на посадку. Сказали же: не родственник Зевсу, слабак! Или скорее художник — трогательная любовь к неону и колористике выдает нежную творческую натуру героя. Когда руки хрустят морозной синевой инея, вокруг талии танцует молния, а на кончике меча беспокойно полощется язычок пламени, будущий палач титанов выглядит этаким малюткой рейвером после очень тяжелой и событийной ночи.

как он тараном скачет к врагу, а она услужливо расступается и идет беспокойной волной, — нежели баланс и необходимость героических спецумений. Акцент вовсе не криминальный: вырвать пару бараньих рогов на высоком склоне, а затем полюбоваться лагерем монстров, что живописно раскинулся у подножья — это амброзия,

На страницах древнегреческого бестиария от Iron Lore можно увидеть действительно замечательных зверюшек. **В черепные коробки некоторых из них приходится неоправданно долго и мучительно стучать топором, прежде чем вам откроют.**

1 Серым цветом помечены предметы, которые вы никогда не захотите использовать или даже подобрать. Чувствуете потрясающую заботу о людях?

2 Если игровую камеру отвести слишком далеко, по целям будет слишком трудно кликать. Переборщите с зумом, и драка превратится в полигональную кашицу.

знают об этом не понаслышке. Если визуализация клика будет многокрасочной, а время от времени — неожиданной, все джоны смиты планеты азартно задавят кнопку, позабыв о футболе и чипсах. Titan Quest бьет по избранным точкам на дряблой тушке игрока прямой наводкой: игра приготовлена с тем самым ragdoll-эмульгатором, который, при должной силе пинка, действительно отправляет нечисть в полет по красивой и одобренной лично Исааком Ньютоном и Блезом Паскалем параболе. Наверное, пинбол рогатыми очень забавен и в чем-

Ориентиры

Равнение Titan Quest на зрительный орган как важнейший механизм во всем покупательском существе не вызывает сомнений. Авторов, например, гораздо больше интересуют тесные взаимоотношения кабанчика и яркой степной травы — жанру раньше неведомая. Но почему же нельзя поднять графический фронт, не утопив при этом в грязи геймплей, сценарную и ролевую части?

Которые, судя по демо-версии, увязли крепко. Об идее вольного определения в классе можно забыть: в Titan Quest есть восемь стартовых специализаций, три из которых представлены здесь и сейчас. Каждая из них зажимает новорожденного в своих тисках, как только он делает выбор в пользу… Воина? Нет, пироманта! Или все же охотника? Определиться с выбором особенно сложно, когда из



.NFO

ИЮЛЬ

/ pc

пн | вт | ср | чт | пт | сб | вс

3

TERRAWARS: NEW YORK INVASION
Tri Synergy

страхолюдный шутер от первого лица

Вторжение Алиенов на Терру. Студент-медик воюет с titanic Aspirants; .EXE предупреждает.

4

FOR LIBERTY!
Battlefront.com

варгейм: походовый, бюджетный

От создателей «1848». За независимость борются американцы и... венгры.

7

EARACHE EXTREME METAL RACING
Metro3D

аркадные гонки

Вождение в аду под саундтрек от Napalm Death и пр. Lordi (обидчики димыбилана) в него не попали, но делают промоушен.

10

PREY
2K Games

шутер от первого лица, который все давно устали ждать

Второй по продолжительности разработки проект 3D Realms после Неназываемого. Как там... чероки на инопланетном биокорабле, да.

11

VANGUARD: SAGA OF HEROES
Sony Online Entertainment

mmorpg

«Убийца WoW», который якобы должен особо полюбиться девочкам.

18

FUEL
DreamCatcher Interactive

аркадные гонки

На своих двоих, на тракторе, на катере, на джетпаке — к финишу. На том, что подвернется.

21

CIVILIZATION IV: WARLORDS
2K Games

походовая стратегия

Черчилль укрывается от Бреннуса за Великой Стеной.

22

CIVCITY: ROME
2K Games

симулятор античного города

«Panem et circences!» — требуют граждане; вы смиренно строите пекарни и арены.

25

BARNYARD
THQ

аркадные попрыгушки

Животный fun на ферме. Прямиком с канала Nickelodeon, для детей.

28

THE ANT BULLY
Midway

аркада, просто аркада

Уменьшившийся мальчик вопреки названию игры спасает жителей муравейника; по м/ф.



11
CHROMEHOUNDS
Tri Synergy
войны роботов
Бои четвероногих мехосов от авторов Armored Core, дебют гигантских шагающих на Xbox 360.
Xbox 360
12
DEF JAM: FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER
Aki Corp
файтинг-рестлинг-негры-рэп
Все рэпперры мира в твоем кармане! Дерутся и ругаются матом, как положено.
PSP
15
MONSTER HOUSE
THQ
3D-аркада
Детишки с водяными пистолетами против дома с привидениями. По одноименному мультфильму, на всем кроме ПК.
All
16
XYANIDE
Playlogic International
трехмерная космическая аркада
По мотивам классических скроллшутеров R-Type и Asteroids, но в полигонах. В разработке уже три года.
Xbox, PSP
17
PAINKILLER: HELL WARS
DreamCatcher Interactive
шутер от первого лица
Аркадный шутер от People Can Fly (все еще) идет на консоли.
Xbox
18
SUPER DRAGON BALL Z
Atari
файтинг
Cel shading-драки по мотивам аниме-франчайза.
PS2
23
TEKKEN: DARK RESURRECTION
Namco
файтинг
Самая-самая в мире файтинг-серия наконец-то на PSP.
PSP
24
FUEL
DreamCatcher Interactive
гонка
См. ПК-релизы.
Xbox
25
PAC-MAN WORLD RALLY
Namco
гоночная аркада
Пакман с друзьями на колесах. Далеко не Mario Kart, зато выйдет и на ПК.
Xbox, PS2, PSP
LAP 3/3
10:53:57
пн
вт
ср
пт
сб
вс
/ console
game.exe





3 **Некоторые враги умирают лучше других. В числе самых приятных — вот эти симпатичные вороны-акселераты.**

4 **Травы и кустарники расступаются перед участниками карнавала. Монстры, покидая этот лучший из миров, празднично подкидывают вверх шмотки. Рефлексы доминируют: ловим!**

Titan Quest генерирует сотни ненужных и откровенно помоечных предметов. Чтобы не видеть их, авторы игры придумали два специальных фильтра. **Жаль, что на простейший автоупаковщик инвентории их сообразительности уже не хватило.**

дюжины предложенных школой супертрюков вам симпатичен лишь один, максимум два. Воинский dual wield. Или магический golem summoning. Ну почему же нельзя схватить и то и другое?

Именно так в нечерноземных магазинах торгуют потатосом в сетках: три больших клубня и двадцать уродливых довесков размером с гланду младенца. Скиллы Titan Quest — те же овощи. Процент действительно удачных умений до неприличия скромен, и любая попытка создания мультиклассового героя в таких условиях неизбежно венчается выработкой уберформулы — что, когда и сколько заказывать. Отсюда запрет — и наши байроновские муки.

Некоторые затеи бывших стратегов, впрочем, небезынтересны. Вот иллюстрация: особый удар двумя тесаками одновременно (фонтаны ультрафиолета и неоновый гламур спецэффектов прилагаются) срабатывает для гордых обладателей dual wield не по специальной кнопке и не за порцию маны — а каждый третий раз, то есть с вероятностью тридцать процентов. Или тридцать пять, или сорок, — если накинуть бонусных очков. Там, где Blizzard однообразно добавляла проценты к силе удара, Iron Lore изобретательно обсуждает саму вероятность атаки, что, согласитесь, уже шаг в сторону.

Клик-туризм

Зато дизайнерскую манеру построения уровней Diablo девелоперы под началом Брайана Салливана скопировали до последней запятой. Местность нанизывается на тропинку, тропинка лениво струится меж полян и пригорков, вышкуривать которые не обязательно, но полезно, ибо все сундуки со скарбом и статисты второстепенных квестов аккуратно расставлены на максимальном удалении от главных транспортных магистралей. Выжженные субтропические ландшафты умащены белокаменными лестницами и кладками, а также обязательными колоннами высокого афинского стиля, без коих географическая идентификация местности была бы затруднительной. Толщина грима, впрочем, не превышает одного молекулярного слоя: если бы на месте сатиров и колонн дизайнер разбросал избы и медведей с дубьем… Вам нравится название The Mujik Quest? Вместо спартанского царя Леонида на крылечке вполне мог покуривать Айван Грозный, а все прописные буквы «R» были бы любовно отзеркалены по доброй североамериканской традиции. В неприлично скудных диалоговых гробиках, что возникают у голов некоторых NPC, не изменилось бы ни слога: сюжет Titan Quest не вторичен и даже не жалок. Он безнадежен — по крайней мере, известная нам завязка.

Итак, интрига, господа, делайте ваши ставки! Вопрос недели: можно ли выехать в люди на не осложненном мыслью мышедавительном рефлексе, и сколько это стоит? Развязка близка: полная версия Titan Quest появится в продаже ровно через два дня после выхода этого номера.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



■ Ни о каких апгрейдах уровня Most Wanted речи, конечно, не идет. Но прибавка в скорости или устойчивости тоже дорогого стоит.

Осторожно, мелкие детали!

Сложно не оценить идею вывода за рамки повествования живого организма как функциональной единицы. Ни тебе вульгарных текстур, отрытых охочим до зрелищ второгодникам в замурованных папках, ни брутальных сцен, ни blood, ни тем более, violence. И забудьте вы эти неандертальские биты и нагановские шотганы — безмятежное солнечное будущее улыбается в три металлокерамических зуба и звонким дискантом затягивает «В траве сидел».**



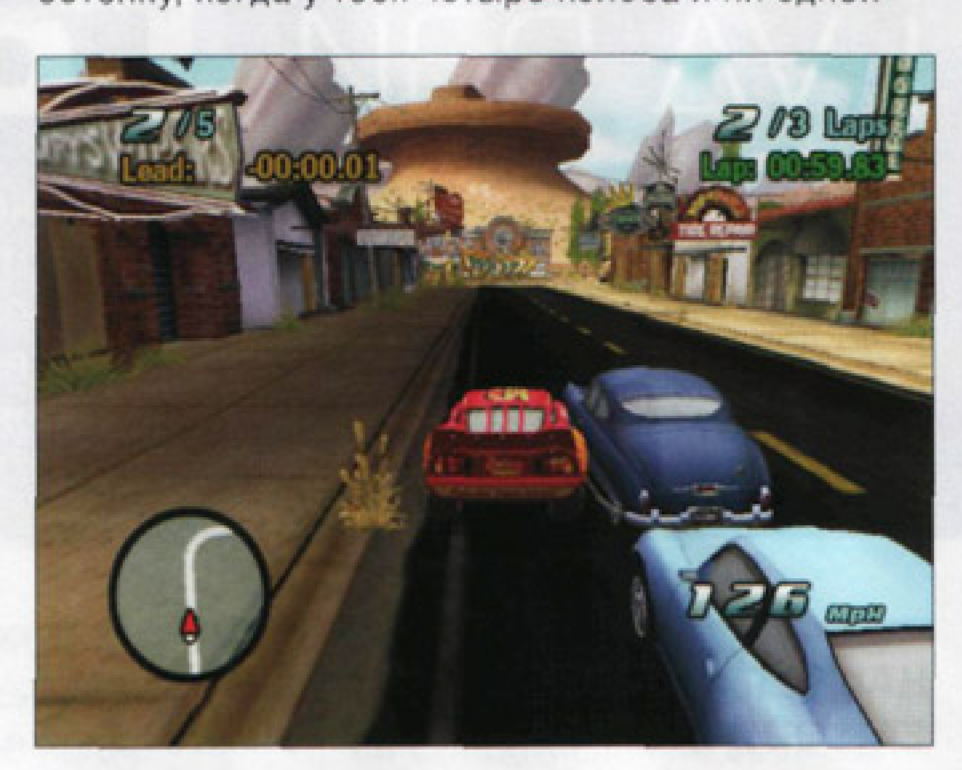
От режиссеров фильмов

Мы говорим о «Тачках» (приблатненно-дворовая новоязовская кличка заменила в отечественном прокате оригинальное название Cars) — переложении анимационной ленты Pixar/Disney на многочастотные рельсы цифрового энтертейнмента. И если до коленного тремора обожаемая дорогой редакцией студия Pixar способна создать гениальную картину и при суровом минимуме одушевленных персонажей, и при их отсутствии (классические короткометражные зарисовки о настольных лампах, игрушечном музыканте Тин Тое или старичке Джерри, обыгрывающем самого себя в шахматы, — тому свидетели), то понадобится ли диск с говорящими автомобилями где-то за пределами ползункового манежа — вопрос слоновьих размеров. С неутешительным, что скрывать, знаменателем. Ведь Rainbow Studios без стеснения топчется на живой мозоли, в открытую суля свободу передвижения, сюжетные квесты, систему апгрейдов... И это — в мультиплатформенной аркаде, готовой радовать нас даже на PSP! Вы ничего не путаете, родные?

Угнаться за мечтой

Не путают. Насупившийся и готовый отстаивать честь GTA рецензент смягчается и с интересом рассматривает зеркала души в лобовых стеклах и улыбки в радиаторных решетках аборигенов Radiator Springs. Красавцы. Все. Характеры сверялись ровно по букварю, близ главного героя, интенсивно-красного спорткара МакКуина (McQueen), резвятся и гудят неунывающий крейзи-тягач Мэйтер (Mater), кладезь высокопарных банальностей Док Хадсон (Doc Hudson) и, нас могут смотреть дети, красотка Porsche по имени Салли (Sally). Оживленные диалоги, обмен новостями и самым сокровенным (Мэйтер мечтает стать самым быстрым автомобилем в номинации «задний ход») в фильме и игре разбавляют и вовсе фантастические индивидуумы — кряхтящий полицейский корвет, военный джип или увитый цветами раста-фургон. *Отличные NPC, фактурнейшие.*

Но мы, увы, не в РПГ, а всего лишь в аркаде, чей игровой п. сводится к катанию по городу и произвольному выполнению перехваченных по случаю заданий. Обогнать. Приехать первым. Опередить. Выиграть в кольцевых гонках. Ради последних, кстати, пришлось пожертвовать отдельным сюжетным заданием, так как забава с нарезанием кругов по одинаковому серому покрытию ходит в фаворе у жителей захолустного городка. И все? Измыслить более изощренную работенку, когда у тебя четыре колеса и ни одной руки, оказалось непростым занятием. Но не для разработчиков. Они достали из кармана кино и невозмутимо скопировали каждый хоть сколько-нибудь значимый момент в игру, окрестив получившееся мини-квестами. Материал прекрасно ужился с уже готовым процессом, принуждая садиться за руль ревнителя порядка, пит-стоп трудяги или того же Мэйтера, и не препятствуя движению МакКуина по основному сюжетному хайвею. Разве это не прекрасно? Мы так истосковались по толковым агентам легкого жанра, что готовы к немедленной дегустации.



■ Тачки не забывают вмешиваться в процесс вождения и комментировать происходящее. При столкновениях автомобильчики тихо бранятся.

АЛИКА.НЫГИНА



«ТАЧКИ» (демо-версия)

жанр	Аркадные покатушки
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	Rainbow Studios (www.rainbowstudios.com)
издание	THQ (www.thq.com)
локализация	Snowball Interactive (www.snowball.ru)
издание в России	«Новый Диск» (www.nd.ru)
дата релиза	Июнь 2006 г.
железо	Pentium III 1200+, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 9.0

www.snowball.ru/cars



Гуд бай, **Гордон**

Хлопнув некогда по нашим открытым ртам нескромной кинематографичностью графмотора, Half-Life 2 донжуанствовала за ее счет весьма внушительный срок, пока не поистерся, не просел какой-то из винтиков их выгодного сожительства. Цепная реакция, последовавшая за еле слышным щелчком внутри непоколебимого внешне агрегата, стала почти апокалиптической.

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

жанр	**Шутер хозяйственный со вкусом лаванды**
платформа	**PC (Windows 2K/XP)**
разработка и издание	**Valve Software (www.valvesoftware.com)**
локализация и издание в России	**Buka Entertainment (www.buka.ru)**
дата релиза	**8 июня 2006 г.**
железо	**Pentium III 1200+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3,7 Гбайт на жестком диске, Steam-подписка**

http://ep1.half-life2.com

В стороны полетели маховики геймплея, ухнули и развалились пружины событийности и баланса, пьедесталы сюжетных фигур покрылись сеткой трещин. На горизонте сознания замаячили люди с бензопилами: подставляйте подолы, ромалэ, мебельный гарнитур мастера Гамбса уходит с молотка поштучно, ломтями-эпизодами.

Новый день на съемочной площадке Half-Life 2: Episode One начинается весьма необычно. Осветители, гримеры, постановщики трюков, дублеры и секьюрити водят хоровод вокруг фургончика с яркой, но аляповатой звездой. На ней детские каракули: «Alyx Vance». Обслуживающий персонал, дер-жась за руки, скандирует: «Аликс! Аликс!», но актриса не слышит, — перед обрамленным цветными лампами зеркалом она накладывает грим и повторяет тридцать три фирменные гримасы, которым ее обучил папа. В этот самый момент лысый, как коленка, маленький пухлявый человечек Гордон Фримен безмятежно спит в куче мусора, где намедни его прикопала злодейка-судьба и нежелание вернуть пятерку сценаристу Марку. Фальшивый «Ролекс» на волосатой конечности показывает 11:22 — Гордон давно опоздал на съемочную площадку, где, свежий и румяный, он должен таскать жерло мультидолларовой кинокамеры, направляя ее в лицо этой самой смазливой Аликс, схватившей за хвост удачу в самый последний момент.

До конца Half-Life 2: Episode One остается ровно 3 часа 15 минут.

Мы наш, мы новый

Индивидуум, впервые уложивший шаловливую конечность





на рычаг управления «Первым», воспринимает происходящее не вполне адекватно: «Вот это кто? А это она зачем говорит?» Тем же, кто предпочел ограничить знакомство с серией парой запусков Blue Shift, тоже не стоит ждать откровений: добрейший самаритянин Барни выскочит коробочным Петрушком в финале (стоит, пожалуй, закавычить) с единственной мыслью — оттянуть появление титров еще минут на пятнадцать. Если же абстрагироваться от знакомых персоналий, сценарий Half-Life 2: Episode One можно описать лишь одним словом, и это слово «бардак». Или вам больше по душе термин «сумятица»? Гордоновские подвиги больше не поддаются объяснениям или осмысленному анализу, а взбалмошная Аликс стимулирует дальнейшие бесчинства, руководствуясь только ей известными мотивами. Однако делать нечего, и мы решительно пыхтим вперед, следуя за чугунной спутницей, натыкаясь на стены узких коридоров и ничуть не заботясь о том, что связь между игровыми элементами тает, пока, наконец, не становится эфемерной. Приходится слесарничать: по прибытии на место что-то сосредоточенно крутить, отвинчивать, и так несколько раз подряд, так как верещать девица не перестает, а разборных деталей не счесть.

Мощный созидательный настрой сценаристов парализовал сюжетную канву Episode One и наградил аддон весьма незамысловатой целью — что может быть банальнее побега из Сити-17? Так что ни скомканных войной хрущовок, ни бронемашин, бодро рассекающих засыпанные щебнем площади, в следующем «Эпизоде» нам, видимо, снова увидеть уже не придется. Значит, пора. Героический дух почти выветрился, и при виде измученного носителя монтировки Гордона Фримена (вот он размазывает на бегу слезы и прижимает к груди узелок с тряпьем), драпающего прочь под руководством Аликс, прохожие не падают в обморок и не пытаются хлопнуть по плечу. Ни-кто даже не окликнет по имени! Чернь предпочитает не замечать героического беглеца, вяло скользя взглядом по ботинкам некогда знаменитого бородача. Попытка напомнить о себе, выдрав из розетки телевизионный шнур, обрубив контакт с очважными новостями Сопротивления, вызывает лишь равнодушное: «Ты прав, у нас нет времени, чтобы смотреть телевизор».

Самый действенный способ избавиться от врага — спустить с цепи Аликс. **Бой-баба не смешно пошутит, уложит окрестную нечисть в поленницу и стрельнет в направлении зрителя оливковыми зенками.**

1 *Очень символично* — **Аликс нешуточно фрустрируют модифицированные человечки. Что, в общем-то, правильно, чуть позже ее попытаются и понадкусывать.**

2 **Поставленным ударом наша супердевочка сбивает хэдкрабов. Хорошо не делает сальто и не ломает хребты о колено.**

Изобретите нам колесо

Мизансцена. На душе у Мортимера, статиста дальнего второго плана, потеющего в паралоновом костюме зомби, паскудно. Обильно орошенный вязкой жирной смесью, мучаясь под тяжестью пластикового хэдкраба, присобаченного ко лбу пластырем, он, как и вся массовка, ждет по-





3 **Вы должны понимать, что боекомплект у Аликс не закончится никогда. Найденный чуть позже шотган также станет всезарядным.**

4 **Краснознаменную монтировку нам как бы между прочим всучит Барни. Ух! Как бы его угробить?**

явления героини. Его давно преследуют суицидальные мысли — с тех самых пор как на площадке материализовался престранный тип в строгом деловом костюме и с дипломатом в руке. Субчик раздал съемочной группе листовки и дематериализовался. С этого момента все покатилось по наклонной. Замечательные средства транспорта, почти честные багги и ховеркрафт, безжалостно выкатили за ворота и оставили там без дополнительных обьяснений. Покатушки подменили лихим бегом с препятствиями и пальбой, а также парой скучнейших заездов на неуправляемом поезде. Одна из таких поездок, кстати, упирается прямо в титры. Скороход Гордон отказался от пользования техникой, предпочитая шарашить по долинам и по взгорьям на своих двоих, что, согласитесь, глупо и скучно. Стоит ли говорить, что впредь в тревожных снах Мортимеру являлась воздушная техника, мотоциклы и даже сафари на гигантском страйдере?

Тем временем Half-Life 2: Episode One обещал закончиться через 1 час 43 минуты.

Гравигордон

Мы вас умоляем: не показывайте «Первому» своей симпатии к Half-Life, если вдруг таковая имеется. Игра надежно повисла на скриптовых узлах, с ходу окуная Фримена в наваристый событийный бульон, и не позволяя сделать ни одного самостоятельного шага. Гордона, ветерана Пунической, Русско-Японской и всех Отечественных, извлекает из темной кучи полигонов скворчащая кофеварка на стальных куриных лапах, зыркающая вокруг красным целеуказателем глаза. «Ба, это Собак!» — воскликнет прилежный шутеропоклонник. Ну и что? Мозолить глаза робот будет весьма успешно и с размахом, разыгрывая на пару с Аликс тягостные сценки-миниатюры, прервать или просто абстрагироваться от которых никак не дозволено. Говоря по совести, где-то между ними (по их вине?) и застряла-потерялась недостающая шутерная составляющая: Фримены как всегда молчаливо ждем, пока девица и ее стальной пет обмениваются репликами и жестами. Кстати, пожалуйста, не пропустите гениальный момент, когда Собак галантным движением отрывает дверцу ржавого минивэна и приглашает даму сесть за руль. Хороший пинок — и импровизированный дилижанс взмывает ввысь и устремляется к недосягаемому ранее берегу с ознакомительным заездом внутрь умирающего небоскреба. В пулеметной череде действий главное не забыть погрузить в транспорт собственно операторскую тыкву — перед нами компьютерная забава, и, как ни крути, мы виновники торжества. Не забывайте, пожалуйста! Неприятные приступы совестливости не покидают Episode One стартовые полтора часа, в течение которых социально опасному Гордону не доверяют даже монтировки, и он вынужден шарить в пыли каждого угла жерлом ненасытного гравигана. Ничего личного, вы не подумайте — устройство для притягивания всего любого нам крайне симпатично, но количество уделяемого ему внимания несколько удивляет. Все-таки со времен актуальности второй части Half-Life

Как правильно заметил один из посетителей fan-форума, персонажей могли бы для приличия переодеть. Да, трюк дешев. Но если уж решились на эпизоды…

CREDITS

продюсер	**Гейб Ньюэл (Gabe Newell)**
ведущий программист	**Рик Эллис (Rick Ellis)**
арт-директор	**Тед Бэкмен (Ted Backman)**
ведущий художник	**Моби Фрэнки (Moby Francke)**

утекло немало воды, и ручной пылесос в FPS не использовал только ленивый или беспросветно малоимущий геймдизайнер. Не спасает даже то, что разработчики решились на сложные эксперименты с характеристиками

Не забудьте ослепить Аликс фонариком. Половина западных вебсайтов ставит скриншот с ее реакцией во главу стола. Game.EXE не будет портить ваш праздник. Ведь вы празднуете, да?

волшебного устройства. «Глядь-ка, гравипушка стала зелененькой, какая пуся!» Теперь она звучно цвыркает воздухом и валит с ног солдатню, волочит их за вихры по полу и кидает назад, прямо в объятия новых бойцов деспауна. А их о бетонную стену, да.

Необходимую для шутера скорость локомотив «Первого» набирает лишь к концу, когда перрон, слезы и белые платочки уже недвусмысленно маячат на сцене. Нам почему-то особенно запомнилась злая возня в угольной прохладе подвала, где фонарик ежеминутно гаснет, а в непроглядной темноте все шлепают и шлепают по бетону босые ноги — и кусают, кусают, кусают чьи-то гадкие челюсти. Пикантность моменту добавляет тот факт, что «зомбайны» (Алекс острит, получая слово из «комбайнов» и «зомби») — единственный новый гадовид, положенный первому аддону, с исполнительностью камикадзе подрывают себя и других гранатами, зажатыми в гнилых лапках. Единственный способ уберечь себя от греха... отбирать игрушки у зомбаков гравитационным ружьем — и немедленно выкинуть прочь, иначе взорвется! Ну слава богу, хоть одно ноу-хау.

Здесь берег иной

Таим дыхание: что же дальше? Окончательно, кажется, разделавшись с городским прош-лым, лидеры партизанского антипришельческого движения затерялись в изумрудных далях. Впереди — «Эпизод Второй» (под соусом возвращения в игру умопомрачительных экземпляров транспорта, оружия и — нам не спрятаться, не скрыться — режимов работы гравипушки, радостная минута встречи все оттягивается) и, возможно, «Эпизод Третий». Если Valve хватит дыхания и воли. Мы же примем блудного доктора вновь лишь в образе мутировавшего болвана, гордозомби, рвущего клыками спецназ, танки, страйдеров и, самое главное, изобретателей гравиизделий. Все или ничего, Valve!

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

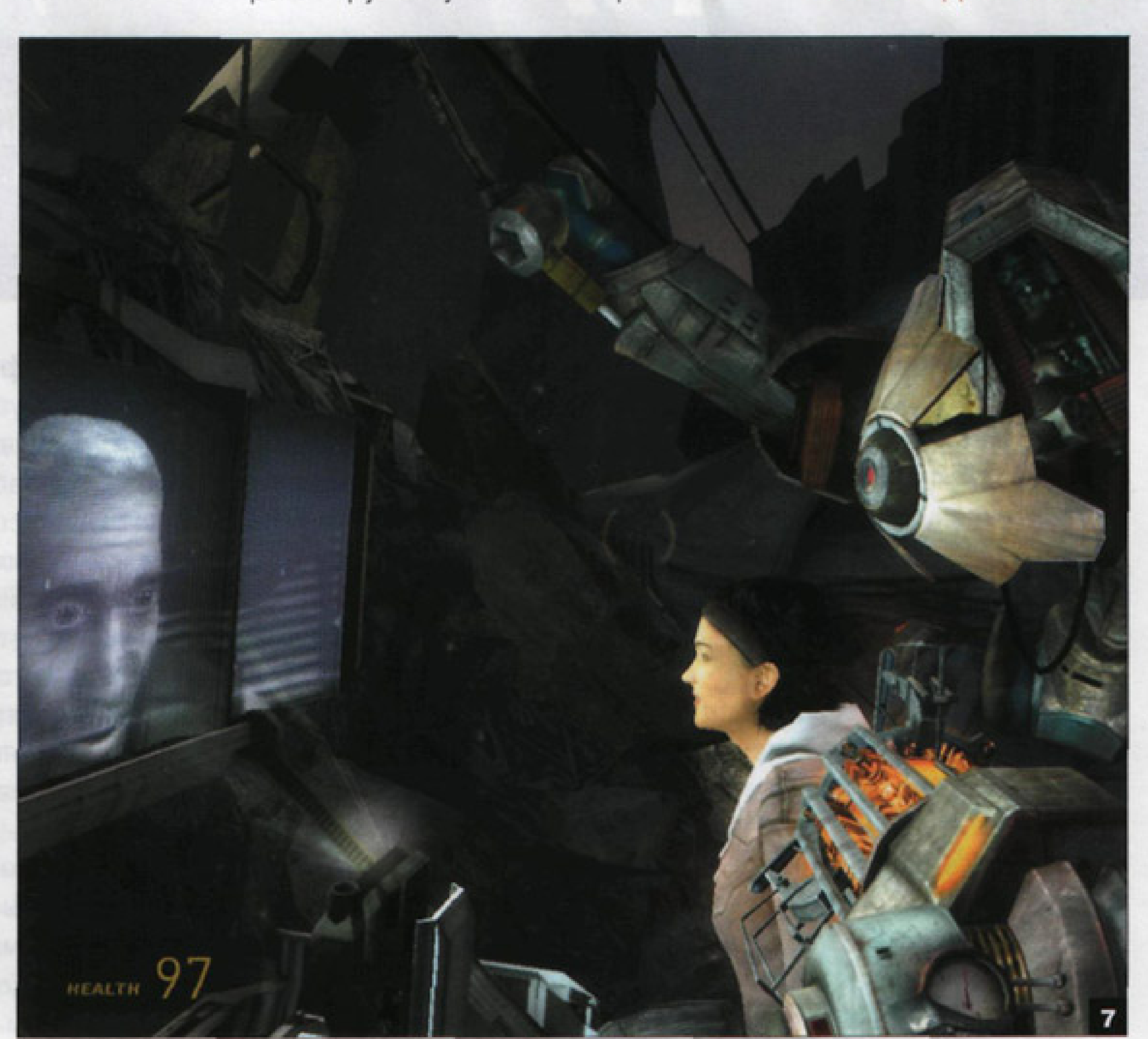
5 **Очень неприятный товарищ, должно быть, вы помните. Палим из всего любого, но особенно хороши ракеты. Которые, к слову, придется еще искать.**

6 **Деструктивный Гордон снова что-то сломал. Не сидится физику-ядерщику...**

7 **Собак выполняет роль антенны. Ждем моддинг-корпус для комнатных приемников?**


5


6



7



Мутируй и забудь

Я не испытываю предубеждения к играм по лицензиям свежевышедших блокбастеров. Некоторые из них, подобно Batman Begins, поднялись чуть ли не до уровня чистого искусства. В этом бизнесе каждый герой — одиночка. А если ему чуть-чуть помогут продюсеры, оператор, сценарист, а то и режиссер оригинального фильма...

X-Men: The Official Game

жанр	Экшен о супергероях-мутантах
платформа	PC (Windows 2K/XP), PS2, GameCube, Xbox, Xbox 360, DS, GBA
разработка	Z-Axis Games (www.z-axis.com) и Beenox Studios (www.beenox.com)
издание	Activision (www.activision.com)
дата релиза	16 мая 2006 г.
железо	Pentium III 1200, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске

www.x-mengame.com

Как жаль, что X-Men: The Official Game никто не протянул руки. Игра приурочена к премьере фильма «Люди Икс-3: Последняя битва», но помощи от создателей фильма разработчики из Z-Axis не дождались. Ситуация воистину комична: им не только не раскрыли сюжетных ходов, но даже не показали отрывков из фильма! Ребята, впрочем, не расстроились и работали автономно. Мысль поискать в Интернете спойлеры и подбить фактологию им почему-то даже не пришла.

Голова профессора Ксавье

За неимением доступа к телу третьей, разработчики удовольствовались изучением первой и второй частей мутагенной трилогии. К несчастью, базовый сюжет для игры таки пришлось не только выстраивать, но и привязывать его к немногочисленным известным перипетиям третьего фильма. Какая жалость, ведь у авторов не было ни денег на трехмерные ролики, ни средств на художников-наймитов, ни даже смутного представления о происходящем в «Последней битве». Слепые остались без поводыря и средств к существованию.

Отчаянье — плохой советчик, и выход из пике был избран экстремальный. Место роликов заняли кошмарные комикс-этюды, сооруженные на основе обработанных в «Фотошопе» кадров из «Людей Икс» и «Людей Икс-2». Сценарий — сплошь гениальные ходы: «А что, если б Росомаха сразился с Леди Дефтрайк еще хотя бы разок?» или «Было бы круто, если Росомаха еще дважды отделал Саблезуба!». Оные повторяются из раза в раз до достиже-





ния затребованного издателем количества уровней. Озвучка, хоть и использует голоса Хью Джекмана и Патрика Стюарта (Халле Берри наотрез отказалась участвовать в карнавале), убита нескромно идиотскими текстами диалогов. («Шторм, *нас атакуют гигантские летающие роботы!*» — «Правда? И как они выглядят?» — «Как гигантские летающие роботы, женщина!») Прямо скажем, не комильфо. Зато от сюжетной линии отделались раз и навсегда — дешево и эффективно, ведь между третьим фильмом и игрой существует всего одно условно связующее звено — те самые гигантские летающие роботы.

Среди дикого сонма платформ, которые облагорожены релизом X-Men: The Official Game, к великому счастью есть и Xbox 360. То есть игра потенциально очень красива. При ней все: сложные детализированные модели персонажей с обязательными сменными костюмами, разваливающиеся в труху задники, впечатляющие дымовые завесы и масса нарядных фосфоресцирующих объектов. Если вспомнить, как скромно смотрелись ролевые игры о Людях Икс, еще недавно выходившие на ПК и PlayStation 2... С точки зрения оболочки новая версия X-Men укладывает на лопатки даже Spider-man: The Movie, релиз, который вот уже четыре года удерживал первую строчку в моем маленьком списке эталонных адаптаций киноблокбастеров.

Сама игра незамысловато склеена из трех частей: боевых этапов (типичный beat'em up или слэшер) с участием Росомахи, гоночных вставок, где солирует Айсмен, и чисто платформенных забав с Найткроулером. Последние — лучше всех. Гоночные, как всегда, никуда не годятся, а файтинговый — как это удобно! — устраиваются как раз между хорошим и плохим, отсылая геймплей-цитатами то к Golden Axe, то к Teenage Mutant Ninja Turtles. Что самое смешное, во всех трех случаях разработчиков подвела банальная лень. Или это месть? Здесь есть над чем поразмыслить: люди, создающие сопроводительную игру по фильму, обычно находят в себе силы довести до ума хотя бы ее отдельный кусок, однако демиурги из Z-Axis удачно завалили все три. Месть? Кто знает...

С рук

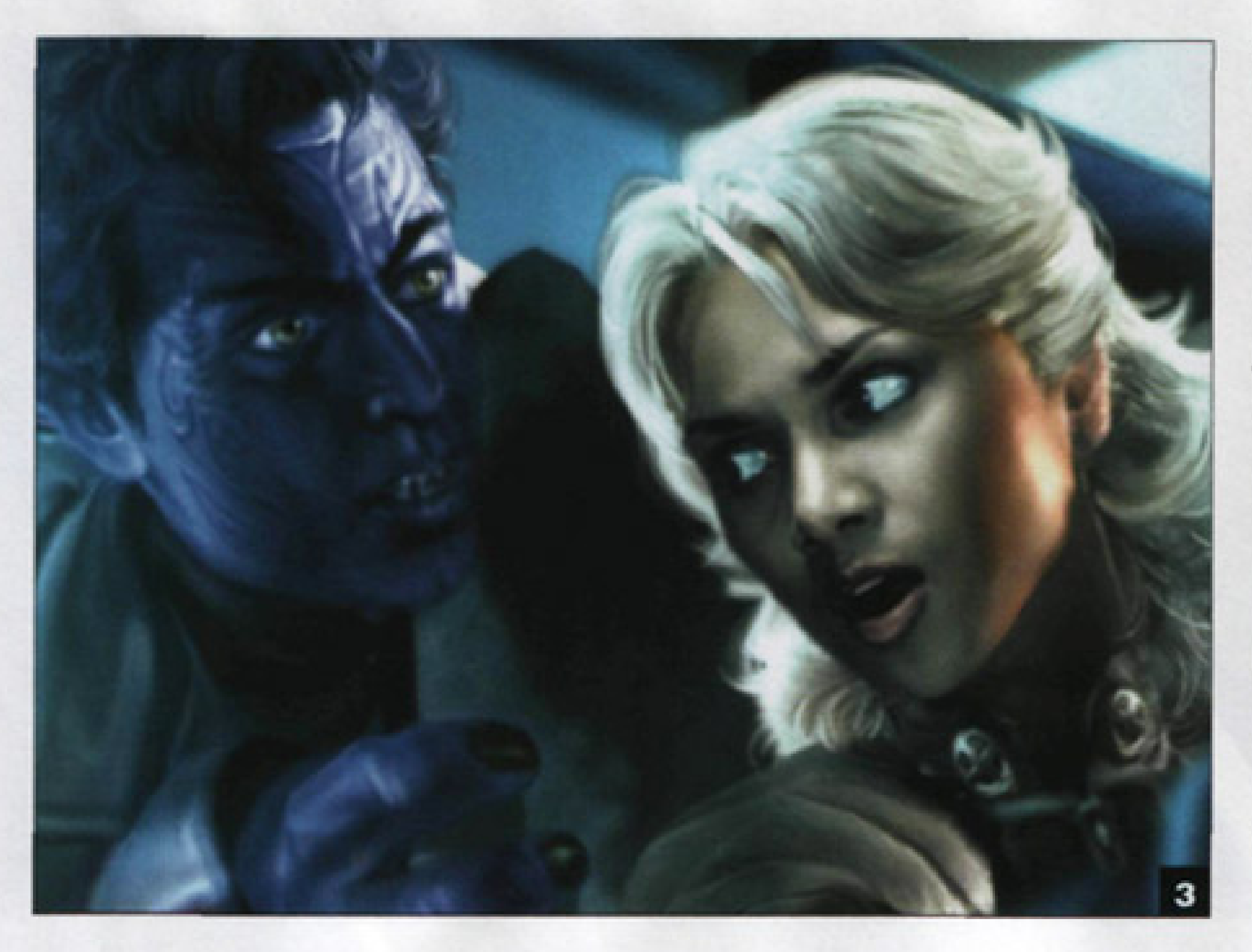
Росомаха полосует своих врагов в крохотных загончиках — назвать их «аренами» язык не поворачивается. Раз за разом ему приходится измельчать стада одинаковых, как однояйцевые близнецы, противников. Бои, конечно, красивы, а управление камерой отменно, но хватит ли у нас терпения? Навряд ли. Да, камера творит чудеса, она не мешается в ногах у Росомахи, а как бы ведома профессиональным оператором, который постоянно выбирает наилучший ракурс и самое выгодное расстояние для сьемки. Время от времени кадр очень эффектно отскакивает в сторону — невидимый оператор вдруг дает широкий план, желая показать нам коварного ниндзя, подло подползающего к супергерою со спины. Результат? Очень и очень вкусен.

Жаль, что произведенный графическим движком эффект смазывается бездарностью работы дизайнеров. Бестиарий игры вмещает всего четы-

Разработчики стараются выжать из второго фильма серии **слишком много сюжетных ходов.**

1 **Вчера — заброшенная военная база, сегодня — сад камней... Отличия в механике боев минимальны.**

2 **Самый замечательный бой с боссом: нам приходится стравливать дроидов-камикадзе и гигантского летающего робота. Как? Это же Найткроулер, он может все!**





3 Найткроулер настоящий, оскароносная Халле Берри — фейк. О, причуды малобюджетных игр-сателлитов!

4 Плазменными алебардами убивают очень быстро. Дамы и господа, всегда атакуйте в прыжке.

ре вида тварей: первыми идут шустрые твари с плазменными тонфами (для них бережем самый быстрый удар), затем бронированные гады с электроалебардами (глушим животных мощным ударом, чтобы успеть добить парой эффектных атак), стрелки-дальномеры (бежим в штыковую, уклоняясь от выстрелов) и банальные ниндзя, бить которых следует чем попадя — главное бить. Расшифровав бихейвиористику соперников — а это приходит уже на втором уровне, затем просто реагируешь на атаки комбинациями-отмычками. Ощущения? Ужасны. Со времен Golden Axe мы не видели столь однообразных забав.

Покаемся: в раскладке управления есть и кнопка блокирования ударов, но о ее существовании следует сразу забыть. Политика шоковой терапии здесь работает без осечки, скопив побольше энергии, следует провести какой-нибудь хлесткий суперудар — например, сесть на противника верхом и нарезать тонкими ломтями. В крайнем случае можно обратиться за помощью к Шторм, которая немедленно оросит поле боя снопом молний (привет, Sega Genesis!).

Суперудар — один на всю игру, способ помощи зала тоже. Разработчикам не терпится поскорее проркрутить финальные титры: стоит Росомахе нанести противнику смертельный удар, как на экране немедленно возникает триумфальное: «Миссия выполнена!». Нам даже не дают насладиться видом оседающего на землю босса — вероятно потому, что такой анимации просто не существует. Стоит ли упоминать, что соло Росомахи открывается и завершается совершенно одинаковыми боями с Саблезубом? Фантастика!

При игре Росомахой арены слегка модифицируются:
то удивят огнем из пола, то падением клетки с потолка.

Примерно так же разработчики обошлись со спортивно-состязательными этапами Айсмена (паренек, видите ли, замораживает под собой воздух и перемещается, словно Фрозон из The Incredibles). Сами по себе воздушные гонки и акробатика в чреве туннелей и реакторов ну очень хороши. Однако все хорошее немедленно дезавуируется выступлением и догфайтом на ненавистной замкнутой арене. Где, простигосподи, скучно до боли. Утомительнее борьбы с пожарами может быть массовый расстрел сумасшедших роботов, так и знайте! А затем будет новая порция возгораний, еще поленница роботов... Атрофированное не в лучшую сторону девелоперское чувство меры начинает нас основательно беспокоить — к двадцатому или тридцатому ретроспективному забегу.

Спайди мертв

Единственную по-настоящему мутантскую жизнерадость мы оставили на сладкое. Речь идет, разумеется, о веселых шалостях Найткроулера, мутанта, задиры, профессионального акробата... и адепта телепортации! Как это? Нарисуйте себе персидского Принца, который не только скачет по стенам, крутит сальто на турниках, прыгает на завидные дистанции и вяжет трех-четырех инсургентов единовременно, в процессе не забывая вращаться с резвостью циркулярной пилы... Благодаря телепортационным потенциям негодяй способен исчезнуть в любой момент — и объявиться в желаемой точке.

Акробатические номера сразу становятся делом приятным и увлекательным. Возможность возникнуть сразу вон на той колонне (а через полсекунды — на совсем другой) даже не цен-

CREDITS

ведущий разработчик	Джейсон Вандерберг (Jason Vandenberghe)
арт-директор	Майк Кавас (Mike Kawas)
ведущий программист	Кен Броуз (Ken Brose)
творческий руководитель	Янс Андерсен (Jens Andersen)

на — бесценна! Полные же дивиденды телепортационного терроризма мы пожинаем лишь в бою: Найткроулер, как вы уже не раз представили себе, действительно не стесняется появляться ЗА СПИНОЙ у ничего не подозревающего хенчмена! Причем телепортируется не просто так, а с уже раскочегаренным воздушным комбо из шести ударов. Бывает же!

Управление Найткроулером невероятно удобно, через десяток минут палец прирастает к соответствующей кнопке и больше ее не покидает. Приходит неуязвимость. Игры о супергероях, пожалуй, единственный жанр, в котором быть настолько сильнее, выше и быстрее противника — данность, а вовсе не недосмотр геймдизайнера. Подобного превосходства на всех фронтах мы не видели со времен The Hulk! Думаете, что в Спайдермена сложно попасть? Тогда полюбуйтесь на показательное выступление Найткроулера на мосту и под проливным дождем, где он расправляется с вооруженными до зубов клонами Множащегося человека!

Найткроулер — идеальный герой боевика. Его способность к телепортации могла бы вытащить индивидуальный релиз с очень незаурядной геймплей-моделью.

И вот опять. Разработчики создали превосходный игровой режим, где нет решительно ни единого шанса для самовыражения! В руках девелопера должного уровня Найткроулер стал бы суперзвездой, персонажем, достойным отдельного франчайза с захватывающими динамичными уровнями и боссами, побеждаемыми только с помощью древнего искусства телепортации... Рецепт от Z-Axis значительно проще: нам предлагают уровень, где следует снять защиту генератора, телепортироваться в центральный зал, подождать, пока Колосс уничтожит генератор, телепортироваться обратно... и так много-много раз. ВСЕ уровни Найткроулера построены по такому принципу, а единственный вдохновенный бой с боссом длится ровно две с половиной минуты и легок до неприличия. Мы знаем: сделать сложный уровень для столь одаренного персонажа — сверхзадача. Но можно хотя бы попробовать!

Наконец, беспросветные переключения между героями экшена порядочно дезориентируют. Будучи Росомахой, безуспешно пытаешься телепортироваться за спину Кибернетическому Самураю, а играя Найткроулером, подставляешься под удар, уповая на природную регенерацию, и сильно удивляешься, когда из кулаков не выскакивают лезвия. Нас укачивает и хочется выскочить вон. Простите, мутанты...

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

5 Управление для каждого из режимов придется настраивать отдельно. За Айсмена — самое неподатливое. Кстати, не пробуйте играть без геймпада!

6 Что может быть лучше кун-фу с телепортацией? Только акробатическое кун-фу с телепортацией! Каждая драка за Курта Вагнера — праздник в нашем стане.

7 Каким же бессовестным писакой надо быть, чтобы воскресить Леди Дестрайк после всех ее неприятностей во втором фильме!









Съесть медведя

Иногда страшно жаль, что журнал — менее технологичная штука, нежели рождественская открытка, которая при открывании пищит, что беллз все еще джингл. А как бы уместна сейчас была тема из «Rawhide»! Даже в исполнении шрековского ослика, не говоря уж о Братьях Блюз.

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

жанр	Вестерн
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Spellbound Entertainment (www.spellbound.de)
издание	Atari (www.atari.com)
локализация	«Акелла» (www.akella.com)
издание в России	«Акелла» (www.akella.com)
дата релиза	12 мая 2006 г.
железо	Pentium 4 1900, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 4 Гбайт на жестком диске

www.desperados2.com

Не часто нас балуют вестерном, даже и не знаю почему. Отчего игростроителям милее ктулхи и эсэсовцы, нежели жирные эль бандитос в вот такенных сомбреро, а заплесневелые подвалы и серо-зеленые дождевые леса роднее красных скал и охристо-желтой прерии? Не оттого ли, что КИ зачастую тщатся производить с нашей психикой сложносочиненные действия, «наращивать нарратив посредством эскалации воздействия нуара на культурно-понятийный контекст базовых конкордаций эго», тогда как единственное, что может и должен делать правильный вестерн — это вызывать утробно-переливчатое «Йо-ху-уу!»?

У Балтазара Балтазарыча

Но не все ктулхистам масленица, случается праздник и на улице потных парней со шпорами, никому не позволяющих трогать свою шляпу, помнящих тавро всех фермеров в радиусе восьмисот миль, уверенных, что женщинам нравится, когда их хватают зажо, и, как правило в этом не ошибающихся. Desperados 2: Cooper's Revenge случился, так что — шляпы в воздух! А у кого нет — чепчики либо вампумы.

Вестерн держится на персоналиях: где бы был «Хороший, Плохой, Злой» без Туко Рамиреса (Eli Wallach)? Почти все герои Cooper's Revenge перебрались из первой части игры, но не упомянуть о них — последнее дело. Их шестеро, а главный, естественно, сам Купер. Как и все остальные, он являет собой законченный киноархетип, впитавший, как хлебная горбушка мясную подливку, все то, что олицетворяют коричневая шляпа Гэри Купера и жилетка Джона Уэйна. Плюс музыкаль-





ные часы, чтобы и Клинт Иствуд не остался в стороне. Второй по старшинству в отряде и первый по способностям и общей полезности — Док «Наш выбор» Маккоу. Черное и серебряное, модифицированный «Умиротворитель» — Buntline, саквояж с аптечкой и снайперским снаряжением... Узнаете? Чтобы самую малость прикрыть ливанклиффовскую сущность — черная повязка через глаз. И склянки с эфиром для усыпления бдительности как противника, так и себя самого. Единственная женщина — Кейт. К счастью, больше напоминающая не Шарон Стоун из «Быстрого и Мертвого» (к чему нам в вестерне баба-стрелок?), а Мейделин Кан из «Сверкающих Седел». Хоть и не блондинка, но пластика и утрированная сексапильность — именно оттуда. Бывший мексиканский бандит Санчес несет на челе все регалии собирательного образа испаноязычных плохих парней — кроме разве что интеллектуально-садистского безумия Джан Марии Волонте. Хороший парень, но в целом бесполезный со своим обрезом и камнюками, за исключением одной миссии, о которой — чуть позже. Тощий весельчак негр Сэм — подрывник и динамитометатель, незаменимый в ряде случаев. Есть в нем самая капелька от Дока Холидея в исполнении Вэла Килмера, но такая крохотная, что не поддается расшифровке. А то, что его винчестер бьет почему-то не дальше револьвера Дока... Наверное, это испанское ружье, традиционно «хорошее, просто сломанное внутри». И последний — занявший место выбывшей китаянки из Wanted Dead or Alive индеец с чрезвычайно популярным, очевидно среди краснокожих именем — Ястребиный Глаз. Каким-то чудом, учитывая происхождение игры, не похожий на Гойко Митича.

Избыток героев (ну зачем нужен индеец?) — это даже неплохо. **Та самая техасская щедрость.**

И на дуде игрец

Слово «Месть» в названии оттого, что именно ею и заняты Купер со товарищи. Мстят за Куперова брата, геройски погибшего и лишь самую малость не спасенного. Естественно, мстить вот так сразу — не поковбойски. Поэтому первую половину игры мы собираем команду. Такой подход можно только одобрить, так как он позволяет по максимуму распробовать способности всех персонажей, познать границы возможностей их самих и их снаряжения, не определяясь сразу с «любимчиком». Хотя все равно, во всех случаях, когда это не оговорено сценарием, первое место по эффективности — у Дока. Не уступающий никому в способностях к рукопашному бою, ганфайтингу и скрадыванию, он еще и снайпер, и лекарь. Фактически тащит на себе весь арсенал умений, рассчитанный на целый отряд. Порой хочется задействовать других персонажей вовсе не из соображений целесообразности, а оттого, что пускать в дело Дока — несправедливо по отношению к противнику.

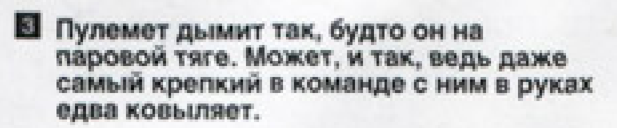
Первая половина игры, пожалуй, более увлекательная, так как вытаскивать будущих соратников приходится из все более насыщенных ситуаций. Если для того, чтобы объединиться с Кейт, Куперу хватает одного удара в пьяную морду, то подвешенного за ноги Санчеса Доку приходится отбивать у доброй сотни пистолерос и прочих гаучо. И Санчес — в принципе, готовый действовать, как только

1 Перерезать спящих — не в стиле парней в белых шляпах? Ну... Раньше это были плохие индейцы. А теперь — хорошие.

2 «Лицо Санчеса уже покраснело». Да бросьте, это, небось, от текилы! Парень он крепкий, пусть пока висит — целее будет.







3 Пулемет дымит так, будто он на паровой тяге. Может, и так, ведь даже самый крепкий в команде с ним в руках едва ковыляет.

4 Пистолет у Кейт — так, для полноты образа. Главное ее оружие — чулки.

окажется на земле, — ему не помощник, поскольку без предварительной зачистки местности от недоброжелателей будет убит мгновенно и безвариантно. Зато в течение одной миссии можно освоить все доступные вариации наступательной тактики, от снайперского отщелкивания противников с вершины горы (но не расслабляться — могут зайти сзади) до удалой кавалерийской атаки. Сложность миссий постепенно нарастает, и для освобождения Ястребиного Глаза требуются уже не только стрелковые навыки, но и определенная смекалка. Думать здесь не надо: все делается исключительно на терпении и реакции. Но даже и на этом уровне некоторые подмиссии решаются на удивление лобовым способом, если не постесняться испробовать очевидную глупость. Например, Кейт может пробраться в тюрьму осторожно, по крышам и лестницам, отслеживая направление взглядов часовых. Но можно врубить способность «соблазнение» и пройти через весь форт, как течная сука через псарню, собрав за собой шлейф похотливо прихрамывающей солдатни. Когда же весь отряд наконец в сборе, сложность (если так можно о Desperados 2) достигает своего плато.

Личное удовольствие

Проходить Cooper's Revenge надо непременно в виде от первого лица, иначе, во-первых, неизбежна аналогия с Commandos, а во-вторых, только так исчезает предсказуемость встреч и перестрелок, когда за противником можно следить через всю карту. От первого лица Desperados 2 обретают остроту, недоступную многим патентованным шутерам. Потому что «один выстрел — один труп», и это чудесно. Прохождение большинства миссий строится на едином алгоритме — это решение первоначальной, как бы патовой, ситуации, когда герои зажаты в угол стволами или иными привходящими обстоятельствами и последующей зачисткой местности, необходимой для совершения итогового действия, будь то разговор или подрыв горного оползня. Вот как раз средняя часть — зачистка — и есть лучшее в Desperados 2. AI в самый раз для вестерна — недостаточно умен, чтобы выиграть, но сообразителен настолько, чтобы изредка предпринимать тыловые обходы или сбиваться в кучу для массовой атаки с гиканьем и пальбой из десятка стволов разом.

Крайне редко, но все же приходится переключаться в изометрию: например, когда надо использовать умение Кейт запорошить противнику глаза пудрой. От первого лица она выдувает ее куда угодно, но только не в щелки прищура своего визави. Также нечасто, но попадаются миссии, чуждые Desperados по духу. Типа той, где вооруженный первобытным пулеметом (как у Ли Ван Клифа в Blood Money) Санчес должен оберегать спрятавшихся в фургонах поселенцев от галопирующих вокруг команчей.

Легкая, удалая Desperados 2 — игра-развлечение, в которой не приходится морщить лоб и подолгу сперва перебирать в уме, а после проверять эмпирически варианты развязывания сюжетных и тактических узлов. Здесь есть правильные решения, и есть «вестерновые» — и те, и другие работают. Сомневаешься? Руби! В смысле, стреляй. Никоим образом не больше, чем взбадривающее эго и отметающее рефлексию: «Этот город слишком тесен для нас двоих!», но и не меньше — что и требуется от вестерна.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Музыки маловато, но подобрана она удачно.
В самый раз для пыльных просторов.

CREDITS

геймдизайнер	**Матиас Нок (Matthias Nock)**
продюсер	**Сигги Когл (Siggi Kogl)**
главный программист	**Марко Кёйтен (Marco Keuthen)**
арт-директор	**Серж Мандон (Serge Mandon)**
музыка	**Dynamedion**



■ К вопросу о переселении душ. Скажи-ка, Клио, какой именно Альфой Ромео ты была в прошлой жизни?

Да здравствует **обложка**!

Эволюция? Да с такой эволюцией мы так бы и оставались прокариотами до самого судного дня — вот бы Всевышний удивился, правда? GTE, выдаваемая за самостоятельную игру, на самом деле представляет собой прошлогоднюю Scadra Corse Alfa Romeo в новой обертке. Да, перед нами никак не сиквел, а что-то среднее между аддоном и тотальной конверсией.



Маска, я тебя знаю!

И просят за сего самозванца те же полсотни довольно условных единиц... Ну хорошо, нас с вами это не касается. Является ли совесть понятием интернациональным?

Главным и основным отличием сей игры от ее прошлой инкарнации являются перелопаченные модельки машин. Монополию у «Альфа-Ромео» отобрали, и теперь по неведомым дорожкам колесят разные бэмвэ, опели и другие рено. Хотя в плане поведения на дорогах эти новые агрегаты неотличимы от тех, что раньше наряжались в альфаромеовские костюмы. Машины все так же обладают странной одеревенелой походкой, не любят разгоняться, предпочитают не тормозить и до последнего отказываются куда-то поворачивать. Ощущения в некоторой степени уникальные, но этот симулятор катания на бутербродах с маслом приелся уже давно, спасибо.

С другой стороны, игре нельзя отказать в определенной гармоничности: согласитесь, что не приспособленные для езды агрегаты могут рассекать только по не приспособленным для езды трассам, правда? И этих трасс есть от пуза, причем некоторые трассы, угадали, переехали в эту игру из прошлой. (И некоторые машинки, кстати, тоже.) А и верно, чего добру пропадать, если вчерашнее еще осталось. Особенно EGT удаются городские трассы, где машины чувствуют себя, как кошки в пылесосе («нашей сперва не нравилось, а потом ничего, втянулась»): на конкурсе самых топорных трасс EGT запросто может взять подиум, а ведь конкуренция в этой номинации сильна как никогда.

Да и зачем нужна новая графика, если уже есть старая?

Задел на будущее

Прилепленные к борту прошлой игры ролевые элементы продолжают оставаться прилепленными. Да, теперь не только мы набираем очки опыта за каждое все, но и наши соперники левелапятся вместе с нами. На игру это влияния не оказывает, но если им приятно...

Хорошая (пусть и взятая у одного персидского принца) идея с отмоткой времени назад после совершенной ошибки была небрежно реализована в прошлый раз и остается практически бесполезной и поныне. Хотя казалось бы, времени для того, чтобы сбалансировать игру по самые ноготочки, было предостаточно.

В GTE также перекочевала и последняя особенность геймплея SCAR — убеждение, что висящий на хвосте преследователь сильно действует на нервы водителю. Когда нервы шалят у ИИ, он обычно врезается в первое попавшееся препятствие, а если дорога прямая и никакого препятствия нет, — резко бросает руль в сторону, устраивая немедленное ДТП со всеми, кто не успел увернуться. А вот когда нервы шалят у нашего водителя, то картинка становится расфокусированной. И в отличие от прошлого раза, когда картинка просто несколько смазывалась, теперь ее заволакивает густой туман, разглядеть в котором дорогу можно только в том случае, если уже знаешь ее наизусть. Улучшило ли это нововведение игру, могут быть разные мнения.



■ ИИ в игре, не представляющий из себя совершенно ничего особенного, почему-то стал объектом публичной гордости разработчиков. Никак, переняли опыт у Oblivion?

В общем, мы с большим нетерпением ждем от Milestone очередных тотальных конверсий на любую подвернувшуюся им под руку автотему, будь то картинг, гонки на танках, лошадях... Опять же, трассы можно оставить прежними.

Браво-бис!

АШОТ.АХВЕРДЯН



EVOLUTION GT

жанр	Мошенники на дорогах
платформа	PS2, PC (Windows 2K/XP)
разработка	Milestone (www.milestone.it)
издание	Black Bean (www.blackbeangames.com)
издание в России	«Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	8 апреля 2006 г.
железо	Pentium III 800+, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 1,2 Гбайт на жестком диске

www.evolutiongt.com



■ Садовник. Типичный клиент Ламброзо. «Убийца — он!» — уверенно вскричали бы мы, но... это не игра по Кристи.

Укор **содомиту**

В The Secrets of Da Vinci (далее — SDV) повторяется (более того, на нем строится добрая часть интриги) апокриф о том, что Леонардо, этот мощный старик, был, хи-хи-хи, геем. Смею напомнить, откуда пошло это (простите уж гомофобу) гадское поверье. Основоположник психоанализа в одном из своих трудов использовал такие косвенные (прямее нету, граждане геи и метросексуалы) данные, как дневниковые записи Да Винчи о смерти родителей, увиденный в детстве полет коршуна и счета от портного, и высказал предположение о латентном гомосексуализме итальянского гения-многостаночника. Стальное сердце, пламенный мотор

Культпросвет? Фейк!

Игры, посвященные великим людям и их наследию, в особенности познавательные, знакомящие с, либо напоминающие о — это чудесно. И нечего кривить бровь, мол, морализаторство. Ведь тут и спорить не о чем. Не очень здорово, когда появление игр с претензией на познавательность (воссозданные интерьеры Клю Люсэ и прочее) инспирируется такой ересью, как одноименные фильм и книга, взбутетеневшие все регрессивное человечество во главе с понтификом. А уж совсем скверно, когда игра оказывается тоскливым мышиным хвостиком, торчащим на положенном хвосту месте, если за тушку мы примем упомянутую медиапару.

Не знаю, насколько близок сюжет игры к популярному литпроизведению Д. Брауна — на прочтение не взошел. Поскольку, по глубочайшему моему убеждению, книжка про такое обязана быть смешной или хотя бы ироничной, а на первом десятке страниц не довелось даже хмыкнуть. Но благо уже то, что SDV целиком происходит в век Леонардо, не затрагивая мрачной современности.

Три года минуло после смерти Леонардо да Винчи, и в его последнее обиталище прибываем мы — под личиной юноши, разыскивающего некую утраченную рукопись. Ее и ищем, попутно оживляя сломанные или просто запущенные механизмы, разгадывая пазлы, — то простецкие до неверия в то, что вот это очевиднейшее решение — правильное, то требующие очень даже «шевелить мозговой извилиной» или двумя, общаясь... Нет — вступая в диалог с людьми обоих полов.

В помощь нам — грамотная инвентория, удобная, с наглядным «градусником» нашей порядочности (или не-). И с приятным инструментарием для работы с обнаруженными текстами и головоломками — пожалуй, единственное в игре, что заслуживает искреннего одобрения. Не забыто даже зеркальце для чтения записок мэтра, написанных со ставшим притчей во языцех чудачеством.

Мусор, который не подбирается

Автор этих строк свято верил, что данный жанр благополучно избавился от манеры перемещения «покажи туда мышкой и перепрыгнешь», — ан нет! Конечно, такой подход позволяет продемонстрировать интерьеры в превосходном качестве, однако создает непроходящее чувство скованности и практически исключает «вживание» в образ.

При действительно красивых задниках и передниках, до остервенения доводит следующее: удачные в большинстве случаев попытки изобразить во всех деталях некую локацию противоречат расположенным на этих локациях головоломкам. Пример? Печатный пресс в захламленной мастерской, вокруг которого органично набросан всякий мусор, включая, естественно, бумажный. «Здесь Лео делал оттиски — и вы тоже могли бы, если найдете бумагу». Так вот же она валяется! Нет, она нарисованная. Увы, не единичный пример, а беда, возможно, в том, что художник, получая ТЗ, не обладал полной информацией о действии на фоне его декораций.



■ Малевать абы что на холсте самого Леонардо его личной кисточкой воспрещается. Ждите сюжетной оказии.

По-хорошему, SDV — очередная поделка «вдогонку блокбастерам», не из худших, но... Не из худших, но за причастность к укреплению в умах тезиса о несомненности связки «Да Винчи — содомит» — жирный минус.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

THE SECRETS OF DA VINCI: THE FORBIDDEN MANUSCRIPT («ТАЙНА ДА ВИНЧИ»)

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 98SE/Me/2K/XP)
разработка	Kheops Studio (www.kheopsstudio.fr), MZone Studio (www.mzonestudio.com) и Totem Studio (www.studiototem.com)
издание	Nobilis (www.nobilis-france.com)
локализация	«Новый диск» (www.nd.ru)
издание в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	8 июня 2006 г.
железо	Pentium III 800+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 1,2 Гбайт на жестком диске

www.secrets-of-da-vinci.com





Пеналы для слона-2

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Продолжаем прямую трансляцию передачи из мира жестких дисков и представляем особи, не попавшие в наши тестовые сети неделю назад.

Hitachi HDS725050KLA360

На корпусе диска мы обнаружили более респектабельное название, нежели вынесено в заголовок, — DeskStar 7K500. Впрочем, поскольку составители розничных прайс-листов уже окончательно перешли на внутрифирменную маркировку, а само название серии не всегда удается найти даже на корпусе диска, мы на этот раз также придерживаемся цифробуквенных индексов.

Производитель пошел на крайнюю меру — установку сразу пяти пластин. Для этого применили жесткую фиксацию шпинделя и гидродинамические подшипники. Считывающие головки в выключенном состоянии не лежат на поверхности диска, как в остальных приводах, а отведены в сторону и зафиксированы, так что при транспортировке или сильной вибрации поверхности диска и самим головкам ничего не угрожает. При старте отчетливо прослушивается звук позиционирования головок. Поначалу раздражает, но давайте отнесемся с пониманием: ведь это заработал ни много ни мало полутерабайтный жесткий диск!

Уровень шума при работе винчестера Hitachi оказался немного выше, чем у дисков на 7200 об/мин от других производителей, хотя в закрытом корпусе его не слышно. Гораздо сильнее беспокоит температура, легко достигающая 49 градусов всего лишь за 30 минут непрерывной работы. Так что хорошая вентиляция просто обязательна. В тестах производительности — отличный результат, а себестоимость мегабайта неожиданно получилась ниже, чем у четырехдискового Seagate ST3500641AS.

емкость	500 Гбайт
интерфейс	Serial ATA II
частота вращения	7200 об/мин
обьем буфера	16 Мбайт
поддержка NCQ	Да
максимальная шумность	35 дБА
цена	$270

Western Digital WD2500JS

В то время как Maxtor исправляет ошибки, Seagate мучается с первыми бракованными партиями, а Samsung медленно, но верно зарабатывает репутацию, компания Western Digital чувствует себя особенно уверенно и всерьез претендует на лидерство в индустрии. В целом успех компании налицо, хотя есть пока мелкие недочеты, вроде несовместимости некоторых приводов с материнскими платами, построенными на чипсетах VIA (впрочем, в аналогичную ситуацию попадали и диски Samsung).

Вот и в нашем тестировании заслуженно отметилось четверо представителей под «западной» маркой. Отсортируем их, пожалуй, по возрастанию цены. Модель WD2500JS, неся в себе немалые 250 Гбайт, построена на трех пластинах с плотностью записи 83,3 Гбайт. Диск имеет интерфейс SATA II и буфер размером 8 Мбайт. По тестам производительности модель обходит практически всех конкурентов, уступая лишь Hitachi, но не будем спешить с выводами, а добавим сверх имеющихся еще 8 Мбайт кэша и получим следующий диск.

емкость	250 Гбайт
интерфейс	Serial ATA II
частота вращения	7200 об/мин
обьем буфера	8 Мбайт
поддержка NCQ	Нет
максимальная шумность	28 дБА
цена	$83

Western Digital WD2500KS

Добавка памяти помогла обогнать Hitachi в тесте копирования MP3-архивов и добиться практически таких же результатов в тесте перемещения 40 Гбайт видео. В остальном отличия минимальны.

Впрочем, с этим винчестером случился небольшой казус. По показаниям встроенного термодатчика (через SMART-мониторинг) температура устройства достигала 65 градусов. Естественно, при этом винчестер стоял в корпусе, обдувался вентилятором и находился в не худших условиях по сравнению с остальными участниками теста. В чем же дело? Мы использовали внешний термодатчик от панели Hardcano 9 и обнаружили, что при многочасовой нагрузке температура девайса не превышает 44 градусов. Встроенный в винчестер датчик, скорее всего, измеряет температуру некоего особенно горячего компонента скажем, микросхемы контроллера, а в целом температурный режим не хуже, чем у остальных дисков.

Кстати, производитель предпринял сразу несколько мер, чтобы обеспечить грамотную вентиляцию приводов последней серии. Это и вентиляционное окошко на крышке корпуса, и термопроводящая прокладка. Не забудем отметить еще одну особенность обоих дисков 2500-й серии — два разъема питания на корпусе: наряду со специализированным Serial ATA, имеется старый 4-контактный трапециевидной формы. Подключать питание, разумеется, нужно лишь к одному из них.

Что касается практического выбора между версиями с 8 и 16 Мбайт кэша, то при небольшой разнице в скорости себестоимость мегабайта обьема у WD2500KS на столь же небольшую величину выше. Паритет!

емкость	250 Гбайт
интерфейс	Serial ATA II
частота вращения	7200 об/мин
обьем буфера	16 Мбайт
поддержка NCQ	Нет
максимальная шумность	28 дБА
цена	$90

Western Digital WD4000YR

Винчестер WD4000YR, в отличие от рассмотренного Game.EXE год назад предшественника под номером 4000KD, разрабатывался для серверных компьютеров. Инженеры Western Digital снабдили девайс технологиями TLER (восстановление данных после отдельных видов сбоев) и RAFF (оптимизация при работе RAID-массива в режиме передвижной рабочей станции, то есть в условиях вибрации). Гарантия на устройства — 5 лет, а среднее время безотказной работы составляет 1,2 миллиона часов, что является едва ли рекордом на рынке SATA-приводов (и точно рекордом — в своей ценовой нише). За год существования WD4000YR его цена упала на 40%, что сделало модель доступной и для «простых» ПК. Именно поэтому мы взяли его в наш обзор.

Диск тяжелее моделей 2500KS/JS на 200 граммов и весит 0,82 кг. Четыре пластины и восемь головок чтения/записи напряженно трудятся, чтобы обеспечить среднее время доступа 8,7 мс (увы, как всегда, заявленная величина не выдержала практической проверки: мы натестировали 11,3 мс), среднюю скорость чтения в 54,3 Мбайт/с и скорость передачи данных из буфера на диск 65 Мбайт/с (здесь, напротив, по тестам вышел форменный сюрприз — превышение до 88,1 Мбайт/с!). Таким образом, перед нами среднескоростной винчестер из категории 72000-оборотных моделей. Попутно получаем еще одно подтверждение тому, что интерфейс SATA 1.0 не сильно уступает SATA II, вернее тому, что скорость шины вообще не является ограничивающим фактором. Что касается шумности, то она субьективно не выше, чем у модели Hitachi, и вполне удовлетворительна (в закрытом корпусе, даже с очень хорошо подобранной малошумной начинкой, винчестер едва слышен). Наконец, самый приятный сюрприз: несмотря на серверное происхождение, цена отнюдь не запредельная, а если ее разделить на обьем, получаем весьма привлекательную стоимость единицы емкости.

емкость	400 Гбайт
интерфейс	Serial ATA 1.0
частота вращения	7200 об/мин
обьем буфера	16 Мбайт
поддержка NCQ	Да
максимальная шумность	35 дБА
цена	$200

Western Digital Raptor WD1500 AH

Итак, это первый винчестер обьёмом 500 Гбайт в истории Seagate, набранный четырьмя пластинами. Ближайший конкурент — Hitachi DeskStar 7K500 — имеет 5 пластин. Привод, естественно, вобрал в себя все достижения в области дискового строительства: кэш обьемом 16 Мбайт, поддержку Serial ATA II и организацию внутренней очереди команд Native Command Queuing (NCQ).

Многие поверхностные коллеги («Стыд! Срам!» — крики из зала) записали серию 7200.9 в список относительно неудачных изобретений компании Seagate. Действительно, у флагмана серии 7200.9 плотность записи на пластину (125 Гбайт) ниже, чем у 7200.8 (133 Гбайт). Но Seagate сделала шаг назад не иначе как для повышения надежности. Впрочем, новые накопители также стали поступать в ремонт, но из-за того, что корпус дисков оказался слишком тонкостенным. В дешевых корпусах неизбежны перекосы дисковых отсеков, поэтому, закрутив привычной рукой четыре винтика, вы можете повредить накопитель или входящие в его состав механические элементы. Здесь мы не можем (пользуясь случаем!) не похвалить конструкторов нашего высотно-башенного Xaser III, имеющего фирменные пластмассовые салазки и не требующего ввинчивания упомянутых метизов.

емкость	150 Гбайт
интерфейс	Serial ATA II
частота вращения	10000 об/мин
обьем буфера	16 Мбайт
поддержка NCQ	Да
максимальная шумность	36 дБА
цена	$370

	Скорость чтения, Мбайт/с			Температура после 30 мин активной работы, градусов	Среднее время доступа, чтение, мс	Скорость обмена между носителем и контроллером, Мбайт/с	Копирование 44,8 Гбайт MPEG4, мин	Копирование 3,4 Гбайт MP3, мин
	средняя	максимальная	минимальная					
Hitachi DeskStar 7K500	49,5	65,1	28,4	49	12,4	102,4	18:03	1:42
Western Digital WD2500JS	53,1	61,5	30,3	38	12,2	93,5	18:18	1:53
Western Digital WD2500KS	53,9	62,1	36,5	38	12,0	93,5	18,07	1:40
Western Digital WD4000YR	50,3	64,0	28,5	39	11,3	88,1	18:10	1:44
Western Digital Raptor WD1500	73,8	88,3	59,2	48	7,9	96,7	13:48	1:17

СПАСИБО!

Журнал Game.Exe благодарит компанию Техноком (www.texnocom.ru) за предоставленные для обзора винчестеры.

/ Chieftec CFT-560-A12C

Рациональное питание

Едва ли кто станет отрицать важность надежного блока питания в деле обеспечения стабильной работы компьютера, особенно когда речь идет о мощной игровой системе с парой видеокарт и процессором с верхушки модельного ряда. Но $100 за «всего лишь» блок, не перебор ли это?

Пропорция

Не будем решать за всех, но простые расчеты показывают, что в блоке питания мощностью 500 и более ватт нуждается исключительно компьютер с дорогой и мощной начинкой, цена которой на порядок превосходит стоимость попавшей к нам на тест энергетической подстанции. Особенно если учесть, что при длительной перегрузке дешевые блоки питания имеют свойство не просто выключаться или иным



способом тихо отходить в мир иной, но нередко прихватывают с собой и «мирных жителей» из числа обитателей вашего корпуса. Таким образом, идея потратить на блок питания до десятой части от стоимости компьютера выглядит совершенно оправданной. Ровно в той же степени, как и рекомендации тратить пропорциональную сумму на охранную сигнализацию для автомашины и т.п.

Есть, разумеется, и еще один способ «довести» свой компьютер до сравнимого уровня потребностей в ваттах и амперах — разогнать до предела центральный процессор и видеокарту. Но в таком случае тем более разумно не пожалеть денег хотя бы на блок питания (ведь вы и так уже сэкономили изрядную сумму)! Ибо на практике проверено: ничто так не способствует успеху в разгоне, как стабильное напряжение на всех выходах и входах.

Технические аргументы

На этом позвольте закончить экономическое пиар-вступление и перейти к технической сути. Надо отдать должное инженерам Arena Electronic GmbH: количество завлекательных опций, упакованных в черный корпус с огромной решеткой 12-сантиметрового вентилятора во всю боковую стенку, и впрямь велико.

Первое, что обращает на себя внимание, — отсутствие путаницы проводов. При этом поддерживаются, пожалуй, все актуальные на сегодня разъемы, включая 8-контактный серверного образца для питания процессора (уже встречается на дорогих материнских платах), пару 6-контактных для видеокарт в режимах SLI/CrossFire и необходимые разъемы SATA-формата для прямого подключения жестких дисков без использования обычных переходников. Секрет в том, что кабели не «торчат» из внутренностей корпуса, а подключаются по мере надобности к аккуратным разъемам на передней панели блока питания. Сами кабели также заключены в аккуратную сетчатую оплетку и занимают минимум объема.

В деле борьбы с шумом кроме относительно тихоходного от природы кулера, разработчики предлагают и такой оригинальный шаг, как самостоятельное «переназначение» управления вентилятором. Имеющийся выход можно подключить к материнской плате (если ваша плата поддерживает режим SmartFan для «корпусного» разъема) или к специальной панели в 5-дюймовый отсек корпуса для ручного управления скоростью вращения (покупается отдельно среди продукции Thermaltake и прочих). В комплект также должна входить прокладка для изоляции блока питания от корпуса с целью полного гашения вибраций. Однако в нашем случае ее не оказалось, как, впрочем, не удалось и зафиксировать каких-либо ощутимых вибраций.

Любителям неона

Господам моддерам несомненно придется по вкусу подсветка вентилятора синими светодиодами.

Впрочем, самые неумеренные могут пожалеть об отсутствии такой, все более популярной, опции, как индикация уровня потребляемой мощности. Информация не только полезная, но и позволяющая регулировать интенсивность охлаждения не на глазок, а по «приборам». Надеемся, что в следующих моделях эта опция будет предлагаться (разумеется, она нужна лишь самым «ненормальным» пользователям, поэтому вполне достаточно будет иметь в линейке одну-две такие модели).

Напоследок упомянем защитные функции, в числе которых отключение питания при перегрузке по потребляемому току в каждой цепи и для блока питания в целом, а также нечасто встречающуюся защиту при перенапряжении и падении напряжения (которые не менее вредны для электронных компонентов).

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	Chieftec
сайт	www.chieftec.de
мощность	560 Вт
максимальное потребление по линиям:	
+5 В	30 А
+3,3 В	28 А
+12 В (1)	14 А
+12 В (2)	23 А
+12 В (3)	15 А
вентилятор	120x120 мм
цена	$100

/ Leadtek WinFast PX7600 GS

Мясо в рыбном

Несмотря на прогресс ускорителей игровой графики, память DDR2 все еще остается актуальным оснащением для видеокарт на чипах NVIDIA среднего ценового диапазона. А ведь год назад казалось, что GeForce 6600 — последний представитель сегмента мейнстрим с такой памятью, и впредь ниже DDR3 опускаться уже никто не станет. Но приставка GS к торговой марке GeForce 7600 должна символизировать именно установку DDR2-памяти.



Скромность от Leadtek

Любопытно, что вопреки логике можно обнаружить под вывеской GeForce 7600 GS и карты с DDR3-памятью, например от Galaxy и Sparkle, но это исключение, а не правило (да и стоят такие карты дороже). А правило гласит, что GeForce 7600 GS имеет ядро G73, 173 млн. транзисторов, 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров, 128-битную шину памяти, поддерживает DirectX 9.0c, Shader Model 3.0, технологии HDR и возможность объединения в режим SLI с картой на таком же графическом процессоре. Спецификации точно повторяют GeForce 7600 GT, за исключением частоты процессора и типа памяти. И, не смейтесь, как и старшая модель, GS-версия обещает работать и в жадной до графических ресурсов операционной системе MS Vista, запуск которой, к слову, клятвенно обещают устроить к январю 2007 года. Впрочем, ничего экзотического в таких обещаниях нет, первыми о поддержке еще не вышедшей ОС заявили производители чипсетов с интегрированной графикой. И поскольку любая внешняя карта, разумеется, не хуже даже самого наилучшего чипсета, отчего бы и не заявить такую поддержку, если точно известно, что все это хозяйство будет работать в режиме совместимости?

Но хватит побочного ворчания, обратимся к карте. Ничего интересного в комплекте мы не обнаружили, производители постепенно отказываются от практики комплектации видеокарт стопкой игр, ввиду сомнительной ценности и актуальности экземпляров, для которых можно организовать продажу в виде «бесплатного» приложения. Ценность данной конкретной карты в другом — системе охлаждения, которая представляет собой хорошо известный знатокам самостоятельной «настройки» видеокарт кулер от Zalman. Редкий случай, когда внешне привлекательное изделие еще и эффективно работает, и к тому же едва шумит! В разгар игры чип видеокарты не прогревается выше 52 градусов, что является отличным результатом. К сожалению, разгон вышел скромным, мы смогли поднять частоты только до 490/852 МГц (процессор/память). Очевидно, что чипы, идущие на комплектацию GeForce 7600 GS, действительно уступают кандидатам для GT-версии в частотном потенциале, то есть разделение на модели не является капризом маркетологов. Это подтверждает и доступная в Интернете статистика разгона таких карт.

Видеокарта для компьютера среднего уровня GeForce 7600 GS подходит с большой натяжкой, мы бы даже рискнули сказать, что не подходит вовсе. Тем временем в недорогом классе этот акселератор имеет серьезного конкурента в лице все еще дееспособного старичка GeForce 6600 GT, работающего лишь немного (на 2–7%) слабее, однако стоящего по меньшей мере на $20 дешевле и обладающего убедительным разгонным потенциалом. Что касается производительной игровой системы, в очередной раз убеждаемся, что дешевле $200 видеокарту, достойно отрабатывающую в современных играх, подобрать едва ли удастся.

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестовая система

процессор
AMD Athlon 64 3700+ @ 2,7 ГГц (1 Мбайт L2);
материнская плата
Asus A8N-SLI Premium (nForce4 SLI);
память
2 x 512 Мбайт DDR400 Samsung;
ПО
Windows XP (SP2), DirectX 9.0c, nVidia Forceware 84.10.
игры измерялись с установками:
1280x1024, 4X AA, 16X Anis

3DMark05, mark	**3881**
3DMar06, mark	**2033**
Aquamark 3, fall fps	**44,3**
FarCry, Fps	**57**
Half-Life2	**39,7**
Battlefield 2, fps	**43,3**
Chronicles of Riddick, fps	**35,3**
Quake 4, fps	**40,8**
F.E.A.R.,fps	**20**

Синтетические тесты выполнялись со стандартными установками.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	**Leadtek**
сайт	**www.leadtek.com.tw**
интерфейс	**PCI-Express x16**
разъемы	**2 x DVI, HDTV-out**
объем памяти	**256 Мбайт GDDR2**
разрядность	**128 бит**
частота чипа	**400 МГц**
частота памяти	**800 МГц**
вершинных конвейеров	**5**
пиксельных конвейеров	**12**
шумность кулера	**22 дБА**
цена	**$150**

/ HP iPAQ hx2190, hx2490, hx2790

Родственники и даже однофамильцы



Hewlett-Packard не новичок на рынке мобильных компьютеров. Неплохо выступив с модельным рядом устройств, рассчитанных на Windows Mobile 2003/2003SE, компания принялась за новую линейку — на очереди Windows Mobile 5.0.

На первый взгляд

Новые модели HP iPAQ hx2190, HP iPAQ hx2490 и HP iPAQ hx2790 сообразно предшественникам имеют индекс, начинающийся с двойки; изделия рассчитаны на массового покупателя со средним уровнем дохода.

Комплектация всех КПК воистину спартанская: зарядное устройство, защитная крышка для дисплея, документация и комплект необходимого для работы ПО. В самой младшей модели hx2190 крэдл (простите, но это узаконенное название для подставки, служащей коммуникационным портом и устройством подзарядки одновременно) и вовсе заменен кабелем для синхронизации с компьютером. Экономят. Ну почему, ответьте, не подсластить жизнь владельцу аппарата и не добавить в комплект хотя бы пустяшную, но приятную мелочь вроде защитной пленки для экрана?

Модели с точностью до миллиметра повторяют экстерьер предыдущей бюджетной линейки от HP — hx2110, hx2410, hx2750, лишь на корпусе старшей hx2790 нашлось место для дактилоскопического сканера отпечатков пальцев. Решение интересное, более того для мобильного устройства весьма актуальное, ведь вероятность потерять начиненный информацией деликатного свойства КПК всегда есть. К сожалению, на практике детектор работает не особенно четко, нередко отказываясь узнавать пальчики собственника. Получается, что традиционный способ защиты паролем остается предпочтительнее, а в чем-то и надежнее.

Компоновка новых HP стандартна — на верхнем торце расположились слоты расширения памяти SD/MMC и CF Type II, ИК-порт, разъем для наушников и гнездо для стило. Кстати, последний предмет крепится весьма надежно, так что о его сохранности во время движения можно не беспокоиться. Как и о случайном нажатии управляющих клавиш — боковины устройств девственно чисты, а коварная кнопка для мягкой перезагрузки передислоцирована на нижний торец.

А вот лицевая панель не претерпела изменений: под экраном младших моделей размещены микрофон и динамик, у hx2790 здесь же притулился вышеупомянутый датчик отпечатков. Теоретически можно представить себе вариант компоновки с еще бо́льшим экраном, однако он будет мешать расположению элементов управления.

Аппаратная составляющая

Начинка универсальна — процессор Intel XScale PXA270. Не самый новый образец, но и сейчас он достойно справляется со всеми возложенными на него обязанностями. Разумеется, при чтении электронных книг вы едва ли заметите разницу в производительности моделей.

Флеш-память растет пропорционально стоимости модели, а вот объемы ОЗУ у всех моделей одинаковы — 64 Мбайт. Жаль, ведь именно ее мы бы порекомендовали в качестве переменной величины, поскольку флеш-емкость легко нарастить за счет карточек расширения. В Windows Mobile 5.0 память четко разделяется на оперативную (для работы приложений) и пользовательскую (для хранения данных), поэтому установленного объема должно быть достаточно для обеспечения работы КПК. Решение, честно говоря, спорное — вы можете не заботиться о сохранности данных в случае полной разрядки батареи или незапланированной перезагрузки, но, поскольку время доступа к флеш-памяти заметно выше, исполнительность карманного компьютера в ряде случаев может оказаться весьма неторопливой.

Экран всех трех устройств также одинаков — с диагональю 3,5 дюйма и разрешением 320x240. Наше мнение: этого мало, особенно для топовой модели hx2790 — при таких характеристиках VGA-разрешение было бы более уместным. Вероятно, HP просто не стала создавать потенциального конкурента собственному флагману hx4700. К счастью, у этого конкретного дисплея есть и свои плюсы: 20 уровней регулировки подсветки, позволяющих приспособиться к любому освещению.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

модель	HP iPAQ hx2190	HP iPAQ hx2490	HP iPAQ hx2790
операционная система	Microsoft Windows Mobile 5.0	Microsoft Windows Mobile 5.0	Microsoft Windows Mobile 5.0
частота процессора, МГц	312	520	624
объем RAM/Flash, Мбайт	64/64	64/128	64/196
тип экрана	трансфлективный TFT	трансфлективный TFT	трансфлективный TFT
разрешение экрана	240 x 320	240 x 320	240 x 320
размер экрана	3.5"	3.5"	3.5"
тип аккумулятора и емкость, мАч	сменный Li-Ion аккумулятор, 920	сменный Li-Ion аккумулятор, 1440	сменный Li-Ion аккумулятор, 1440
слоты расширения	SD/MMC/SDIO и Compact Flash Type II	SD/MMC/SDIO и Compact Flash Type II	SD/MMC/SDIO и Compact Flash Type II
размеры, мм	119 x 77 x 16	119 x 77 x 16	119 x 77 x 16
масса, г	164	164	164
интерфейсы	Bluetooth 1.2, ИК-порт, USB	Bluetooth 1.2, ИК-порт, WiFi 802.11b, USB	Bluetooth 1.2, ИК-порт, WiFi 802.11b, USB

Встроенные беспроводные интерфейсы работают стабильно, хотя предустановленный HP Wi-Fi Manager мог бы быть более функциональным. Да, мы киваем в сторону iPAQ Wireless. Учитесь.

Во время еды

Младшей модели, как водится, достался не слишком емкий аккумулятор — емкостью 920 мАч, в средней и старшей уже мощнее — 1440 мАч. Тестируем. И получаем вот такие результаты *времени автономной работы:*

Hard-режим. Включены все беспроводные интерфейсы, подсветка экрана на максимуме, проигрывается видеоролик высокого качества с карточки памяти. Тройка продержалась в таком режиме около двух часов — с небольшим отрывом младшей модели из-за высокого потребления модуля Wi-Fi у более дорогих моделей. Никаких неожиданностей.

Normal-режим. Подсветка экрана уполовинена, включен лишь Bluetooth, ну а мы испытываем время серфинга в Интернете по GPRS через Bluetooth-соединение с сотовым телефоном. Вот теперь разброс достаточно велик: от четырех часов у hx2190 до шести у модели hx2490.

Soft-режим. *Подсветка отключена*, экран тоже, при помощи пле-ера Pocket Music проигрываются музыкальные композиции с битрейтом 320 Кбит/с, сохраненные на карточке памяти, все беспроводные интерфейсы отключены. Разброс результатов в этом режиме также получился впечатляющим: от 8,5 часов (hx2190) до 11 (hx2490).

Итоги? Что же, в Normal- и Soft-режимах результаты вполне ожидаемы, емкость батареи увеличивает время автономной работы, а высокая частота процессора снижает его. В целом результаты неплохие, хотя и не рекордные для современных КПК на базе Windows Mobile 5.0.

Резюме

Подводя итоги тестирования *новой линейки карманных компью*теров HP, следует в первую очередь отметить следующее: это не более чем освеженные модели hx2110, hx2410, hx2750, но с предустановленной Windows Mobile 5.0 и несколько измененной конфигурацией внутренней памяти. Но устройства красивые, стильные, функциональные и удовлетворительно производительные — этого не отнять. hx2190 — отличная недорогая модель, которая может выполнять широкий спектр задач. hx2490 — более мощная версия, обладающая увеличенной флеш-памятью, действительно мощным процессором и встроенным модулем Wi-Fi. Наконец, hx 2790, как нетрудно предсказать при взгляде на ценник, располагает еще более впечатляющей начинкой. *Лишь одинаковое* для всех моделей разрешение делает старшую модель не столь привлекательной на высоко-конкурентном фоне. В остальном же, модели на новейшей операционной системе нам понравились. Можно брать.

ДМИТРИЙ.БЕЛЯЕВ



Осмотр на месте



АШОТ.АХВЕРДЯН

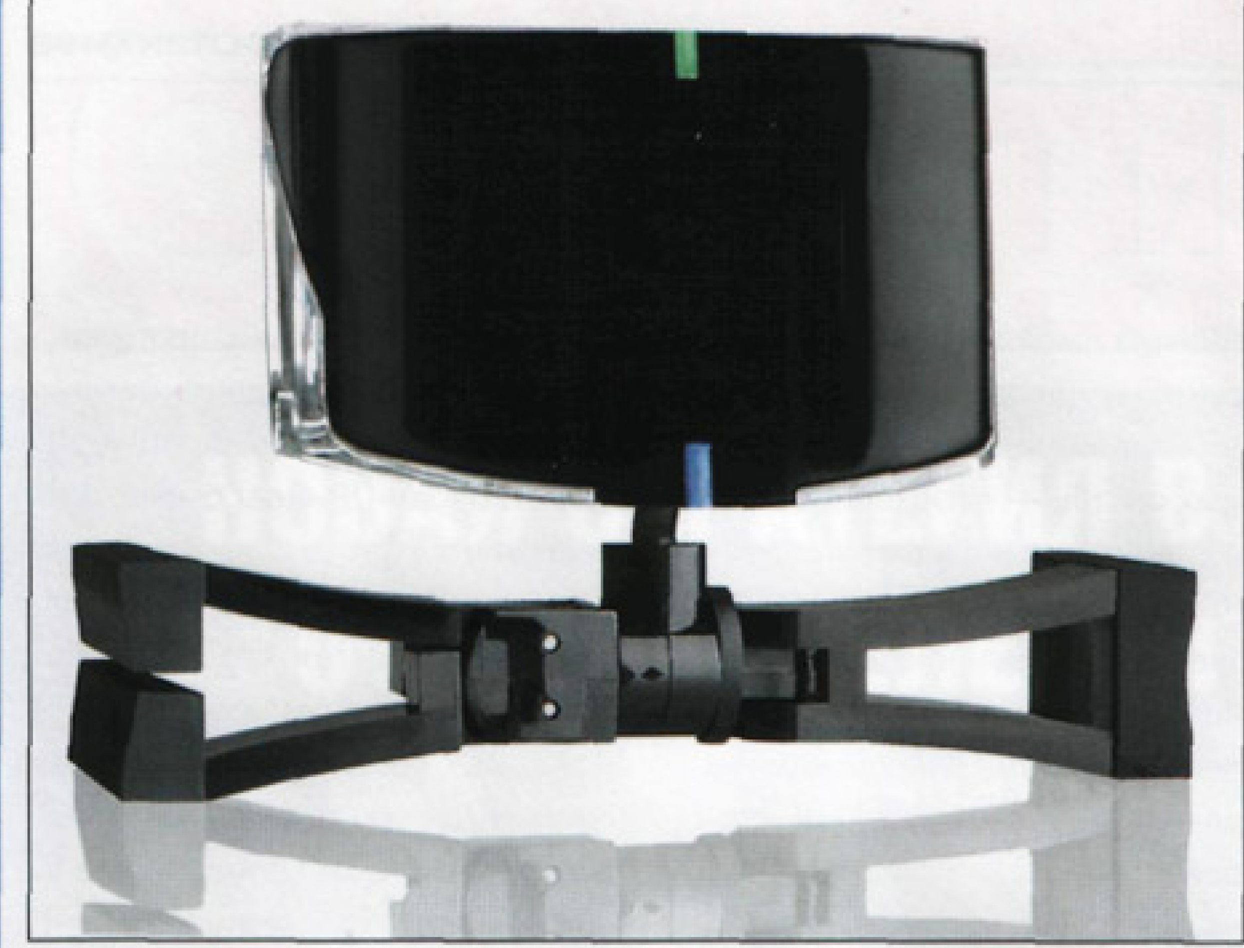
Полное погружение в виртуальную реальность, компьютер как огромный футуристический город, где пользователь переносится из одной программы в другую, наблюдая, как по автомагистралям снуют пакеты данных цвета металлик... Где это все? Будущее, каким оно представлялось лет двадцать пять тому назад, до сих пор не спешит воплощаться.

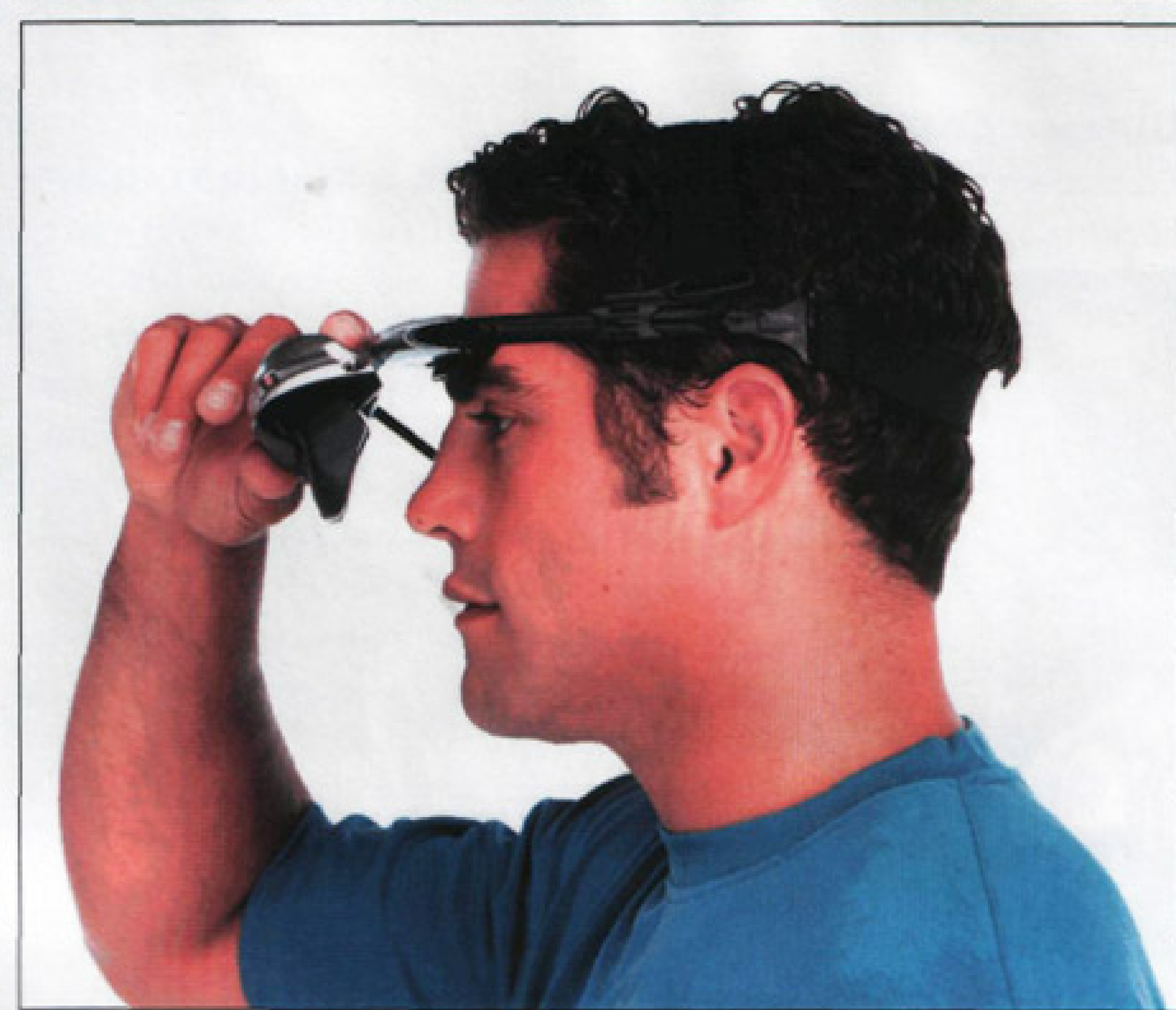
Взгляд со стороны

Виртуальность и по сей день лишь маячит за окном монитора, и мы до сих пор погружаемся в нее с помощью суетливой мыши и телеграфа клавиатуры. Интернет-город так и остается набором хаотично разбросанных фундаментов, интересных только горстке совсем уж беспробудных энтузиастов.

Присмотритесь к играющим в какой-нибудь трехмерный шутер: многие движения героя человек дублирует своим телом. Подается вбок, выглядывая из-за угла, пригибается, когда персонаж вынужден красться, или придвигается ближе к монитору, если надо рассмотреть что-то на линии горизонта... Такие ходы делаются инстинктивно, и играющий их, как правило, не осознает — не в пример окружающим, склонным принимать подобные танцы весьма иронично. Между тем было бы вполне логично сделать так, чтобы даже эти машинальные движения отслеживались игрой.

Первое приходящее в голову решение: заставить бездушную машину наблюдать за человеком. Раз он сдвинулся влево, значит, и аватара направляем туда же — что может быть проще? Учитывая, что сегодня веб-камеры продаются в любом ПК-ларьке по совсем уж бросовым ценам, такое визуальное слежение за пользователем кажется наиболее выгодным. К тому же различных программ, превращающих пользователя в дополни-





■ Левитирующие камеры из Сити-17 уже не за горами. Хотя вот это устройство пока лишено мобильности...

■ Что видит этот юноша? Мы не знаем. Однако его заинтересованность предметом не оставляет сомнений.

тельную мышь, а то и в джойстик, сегодня довольно много.

Утилита QualiEye отслеживает любые движения в поле зрения вашей веб-камеры. Курсором можно управлять с помощью собственной головы, пальца или любой другой части тела — и даже предмета (включите фантазию!).

Другая программа, Nouse (*nouse + mouse*, а вовсе не no + use, как можно было бы предположить), также следит за движениями пользователя — правда, уделяя внимание лишь некоторым анатомическим подробностям. А именно, носу, поскольку, согласно заверениям авторов, за его кончиком следить удобнее всего — он не сильно видоизменяется при движениях головы. В числе дополнительных возможностей — замена щелчков мыши морганиями глаз (двойное моргание — двойной клик!). Правда, это уже прямой путь в преисподнюю.

Рыба-удильщик

Игры? Никаких игр! Большинство таких решений предназначено вовсе не для красноглазых фанатов КИ, а для людей с ограниченной подвижностью. Зачем пользоваться головой, если в ладони крепко сжата мышь?

Надо сказать, что такие устройства на основе веб-камер обычно не позиционируются как игровые. Во-первых, для этого им не хватает надежности — их довольно легко сбить с толку. Неоднородное освещение, неоднородный фон... А ведь нужно, чтобы игрой отслеживалось каждое ваше движение! Во-вторых, зачастую такие решения не обеспечивают требуемой производительности, не укладываясь в те несколько процентов, которые еще можно было бы простить.

Впрочем, есть и пара специальных игровых решений на основе веб-камер: Cam2Pan и Freelook. Первая программа платная, за вторую же денег совсем не требуют. Обе они обеспечивают достаточную для нормальной игры чувствительность. Что же касается прочих проблем, то игроки с ними справились.

Для уверенного распознавания движения лучше всего, чтобы камера следила за яркой точкой на темном фоне. Потому советуем играть длинными зимними ночами при выключенном свете (свет от монитора не в счет). Если у игрока отсутствует фосфоресцирующий третий глаз, его придется смастерить самостоятельно: батарейка, светодиод, немного терпения, и на лбу у вас засияет маленькая звездочка, за которой так удобно следить веб-камере.

Эта звезда во лбу, безусловно, получила бы приз зрительских симпатий на конкурсе устройств, превращающих голову в джойстик.

Интерактивное зеркало

Особняком стоит приставочное семейство EyeToy. Комплект представляет собой камеру для PS2 и набор небольших игрушек, скорее подходящих для детских игр или вечеринок, нежели для самостоятельной игры. К тому же хотя тело игрока и управляет всем происходящим на экране, шарм в том, что игрок видит на экране монитора себя, любимого. Для управления другими играми EyeToy не предназначена и упомянута здесь как единственный пример попадания рассматриваемой технологии в мейнстрим, пусть и в комично-несерьезном виде. А мы вернемся к нашему хардкору.

Город инфракрасных глаз

Подобно устройствам на основе веб-камер, TrackIR тоже следит за перемещениями головы игрока, только уже в инфракрасном диапазоне: специальное устройство совмещает в себе источник инфракрасного излучения и камеру. Поскольку человеческая голова не слишком приспособлена для отражения инфракрасных лучей, приходится использовать поставляемые в комплекте небольшие отражатели, которые прикрепляются к какому-нибудь предмету на вашей голове (скажем, к наушникам). Или попробуйте использовать кепку со вшитыми отражателями (тоже поставляется в комплекте). В общем, TrackIR обеспечивает куда более четкое и надежное управление, нежели системы с веб-камерами.

В симуляторных кругах TrackIR давно уже стал стандартным устройством, но его широкой популярности препятствует цена — около полутора сотен условных, в зависимости от версии, весьма немало для камеры и набора блестящих наклеек.



Повседневность

Настройки подобных систем, как правило, схожи с настройками джойстика: рабочий диапазон, отклики по осям, мертвая зона. Только в отличие от джойстика, здесь порою непросто настроить систему на свой вкус, а потому первое впечатление зачастую оказывается отрицательным. Тем не менее, по прошествии некоторого времени игрок осваивается с новыми возможностями и свыкается с недостатками. Через месяц-другой. Наиболее частый отзыв о подобных системах: «Не представляю, как играл без них раньше».

Однако такое управление не столь естественно, как может показаться на первый взгляд. Скажем, мы хотим развернуть камеру на 180 градусов. Мало того что настоящая голова на такой маневр не способна, любой сильный ее поворот приведет к тому, что монитор выйдет из поля зрения — а тогда зачем вообще стараться? На практике получается, что градусов двадцать в сторону — это предел; если отвернуться еще больше, смотреть на экран становится слишком неудобно. Очевидно, что игроку приходится двигать головой в несколько раз осторожнее, нежели в реальности. А как это ни странно, человек не привычен к точным движениям головы. К тому же в жизни мы обычно поворачиваем голову лишь в интересующем нас направлении, поскольку для концентрации на выбранном объекте хватает и движения глаз. А вот управляемый головой курсор самостоятельно наводиться не способен, и игрок внезапно обнаруживает, что для управления игрой с приемлемой точностью ему потребуется некоторая тренировка.

И если когда-нибудь пройдут соревнования художников, рисующих приклеенными к носам карандашами, то первые места в них займут инвалиды и симуляторщики.

Прокрустова ниша

Пожалуй, главная причина, по которой подобные устройства так и не стали популярными, — это отсутствие реальной их необходимости. В шутерах ствол прочно припаян к глазам, так что управлять оружием и головой по отдельности совершенно невозможно. А «стрелять глазами» не только противоестественно, но и очень сложно, поскольку голова, повторимся, не приспособлена для столь точного наведения. Что касается остальных жанров, то в большинстве из них возможность выбора ракурса либо напрочь отсутствует, либо сильно ограничена.

А вот в стане симуляторов проблема управления «точкой зрения» стоит острее некуда. Мыши и трекболы пылятся в углу — руки заняты ручками управления самолетом и двигателем. Ноги завернуты в педали. Обычный способ управления взглядом с помощью хатки на джойстике иначе как издевательским не назовешь, так как точность управления крайне низкая, а скорость — еще ниже. А ведь в том же LockOn нужно очень быстро вертеть головой, моментально менять ракурсы — иначе и задание не выполнишь, и живым не уйдешь. Шляпка джойстика в этой игре — сущее издевательство.

Второй минус рассматриваемых систем — необходимость надевания на голову разнообразных девайсов, без которых качественное управление невозможно. Хотя вроде бы не так уж и сложно перед каждым сеансом игры надевать на голову специальную игровую бейсболку... или фонарик на ремешке... или пластиковый шлем внушительного размера...

Шлемофон!

Одно время в нашей стране приобрел довольно широкую популярность (пусть и в весьма узких кругах) шлем UR-Gear. Это довольно массивное устройство (хочется назвать его шлемофоном), состоящее из наушников, микрофона (самого что ни на есть бытового класса) и источника инфракрасного излучения, за которым следит укрепленная на мониторе инфракрасная камера. Запущенный в производство году в 98-м, этот джойстик, маскирующийся под шлем виртуальной реальности, «только без очков», с треском провалился на рынке, фирма-производитель исчезла с лица земли, а цена на устройство упала в несколько раз. Вот тут-то его и заметили наши симуляторщики.

■ Готовьте место — скоро подобные устройства с комфортом устроятся везде, даже на туалетных столиках.

Устаревший девайс подружили с Ил-2 и LockOn, даже научились превращать его в USB-устройство (сам UR-Gear был создан для геймпорта).

И хотя UR-Gear уже очень давно не выпускается, его нераспроданные остатки периодически всплывают до сих пор. Учитывая, что в таких случаях шлем стоит не многим дороже средней веб-камеры, он может стать неплохим бюджетным решением. Если вам удастся, конечно, его найти.

Хайтек в конце тоннеля

Наконец, перейдем от самодельных и малотиражных устройств к настоящему хайтеку. В устройстве Intertrax2 вместо всяких камер и светильников — гироскопические детекторы движения, а работает оно более плавно и точно, нежели TrackIR и уж тем более системы на основе веб-камер. Конечно, розничная цена Intertrax2 выводит его за рамки беспристрастного обсуждения, ибо упирается аж в тысячу... этих самых.

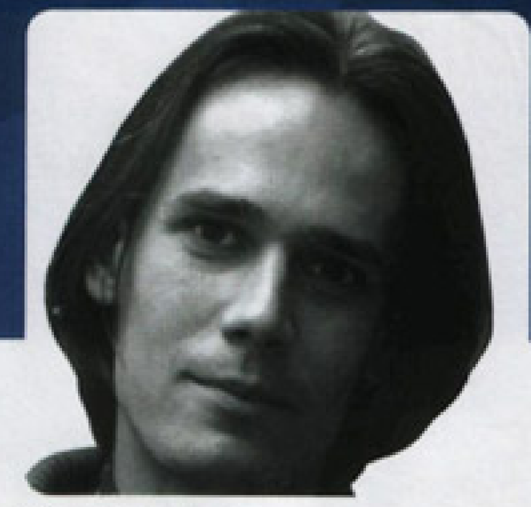
При этом Intertrax2 входит в комплект виртуального шлема eMagin Z800 3DVisor (недавно мы рассматривали его в «железном» разделе) стоимостью чуть более семисот условных. И если учесть, что в состав шлема, помимо собственно Intertrax2, входят стереоочки, наушники и микрофон, то окажется, что цена не такая уж и запредельная: TrackIR и, скажем, проектор обойдутся вам дороже. Если же вы не видели LockOn на проекторе, считайте, что вы не видели его вовсе. ■

P.S. Вот, пожалуй, и весь перечень устройств, позволяющих повертеть головой в виртуальном пространстве. Конечно, подобных девайсов существует великое множество — от высокотехнологических экспериментальных и до кустарных самоделок, — но погоды в игровом сообществе они все-таки не делают. Впрочем, мы на это и не надеемся, ибо будущее принадлежит геймпаду, да и Солнце когда-нибудь потухнет.

.SINGLEPLAYER

/ квачи прилетели

В основном безвредны (мы все)



Х.МОТОЛОГ

Человек, это такое существо, которое вдруг вскакивает и ощущает бессмысленную потребность срочно начать что-то делать. Прямо в четыре часа ночи, срочно. Происходит это бог знает зачем: то ли потому что люди не летают, как птицы, то ли оттого, что он, человек, вдруг вспоминает, что 3D Realms вновь анонсировала Prey и Duke Nukem Forever.

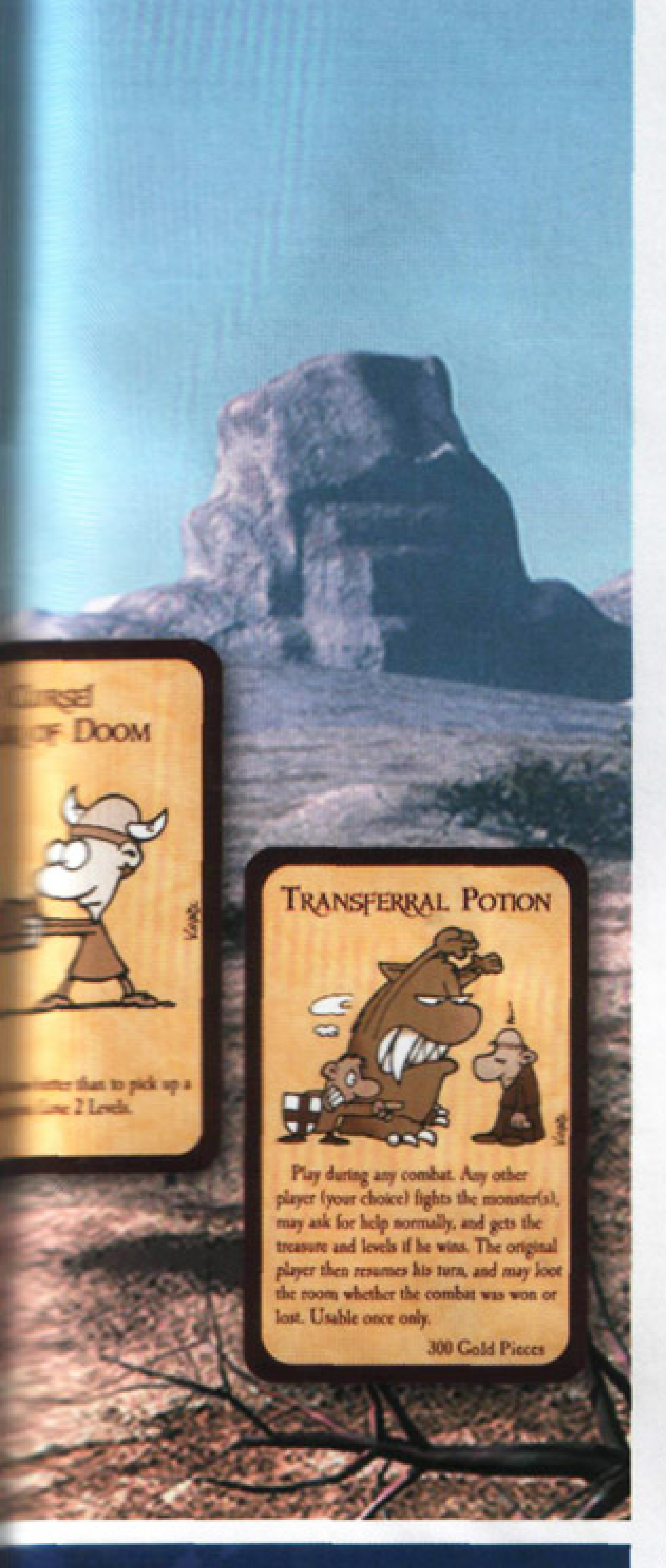
Основная проблема «Компьютерры» состоит в том, что она — пионер отечественной гонзо-журналистики.

Дима Е., цитирую по памяти

Я даже не понимаю, что смешнее: потертая шутка про «не летают» или очередное появление Prey в новостных лентах. Нет, однако, сомнений, что монстры прошлого преследуют нас. Вот и компанию Bitboys Oy (как же мне нравится этот «ой»!), в далекие годы обогнавшую всех (а обгонять тогда надо было 3Dfx) на ниве FPS-в-пресс-релизах (пишется слитно, ибо все, что было у «братьев» — это клочки бумаги), недавно приобрела компания ATI. Это раз. «1С» выпустила в свет Fallout 2, а в самом ближайшем будущем грозится выпустить часть первую. Это два.

В первоначальном тексте этого размышления о судьбах мира и творчестве «1С» было написано совсем другое. Впоследствии оказалось, что ту информацию — черт подери! — нельзя использовать. Это даже хорошо, потому что другое было мелочным и проходящим, а Fallout — навсегда. И если кто из читателей по какой-то невероятной причине в Fallout еще не играл, то пусть отправляется в магазин. Скажу по секрету, это игра, каких мало. Еще она совершенно не тормозит: и то и другое спорадически случается в природе, но сочетание обоих качеств почти уникально.

Кстати, когда я пересказывал Вершинину содержание этой колонки, Скар соврал, что дорогая редакция журнала GAME.EXE всерьез обсуждала следующий вариант выпуска первого номера по рецепту «64x4»: взять майский номер, выбрать из него все до копейки, и перепечатать как новый еженедельный номер. Затем взять апрельский, потом мартовский... В общем, сов-



■ Настоящий супер-манчкин боится только одного: невзначай подобрать в подземелье Думоутку. *Прощайте, любимые уровни!*

сем как с «Фоллаутом». То есть, лучшие из идей традиционно витают, и стучатся всем синхронно.

Так или иначе, кругом наше прошлое

Что с этим делать, в принципе, тоже понятно. Посмеяться и заняться чем-нибудь полезным, ну или хотя бы безвредным. Наиболее безвредным в журнале о компьютерных играх может быть лишь рассказ о Стиве Джексоне, игре Munchkin, английском языке, Microsoft Office 12 (он же 2007, он же «бета»). Московский рассвет шепчет (намекает?), что лучше начать с «Офиса», то есть того *замечательного слова, где одно* лишь «ф», но «ff» уже целых два. Даже без драгоценного знания, что в новом «Офисе» можно включить «гламурную черную гамму» (цитирую сотрудника мюнхенского офиса компании Microsoft, временно работающего в России, который еще не знает о том, что такое счастье), новый офис (можно без кавычек? Замучился, да и устоялось.) красив (раз!) и решает (два!) основную проблему компании Microsoft.

Последняя, как известно, заключается в том, что бОльшая часть пользователей ни хрена не представляет себе, что он (офис, а не человек) умеет делать. Опять же: они подозревают, что он глубже и умнее, и помимо тех функций, которые обосновались на дефолтной панели, способен еще на многое... Но кто же сможет найти в этих джунглях *те две-три функции, которые когда-то* облюбовал для себя вопреки всем козням дизайнеров? Такая же проблема наблюдается у компаний Nival и UbiSoft: интерфейс новых «Героев» улучшен до такой степени, что хочется забыть все, — чтобы вспомнить все по-человечески. То, что интерфейс лучше прежнего, чистая правда: но и правда то, что во всем этом сюжете наблюдается большое человеческое «не так».

Лично я совершенно серьезно уважаю и тех, и других. Невозможно сказать, что сложнее: сделать HOMM трехмерным, но живым, или сотворить такой MS Word, чтобы его покупатель (а это вещь для бюджета травматичная) заметил хотя бы косметические отличия от предыдущей версии. Microsoft и Nival это удалось, в отличие от, например, Blizzard, Warcraft III авторства которой получился игрой совершенно другой. «Герои» остались прежними, да простят «Нивалу» в загробной жизни эти зашитые рты персонажей и их квадратные ладони.

В особенности квадратные ладони. Чревовещатели из заставок плохи вот чем: пока ты не понимаешь, что в этой анимации не так, ищешь повод для ненависти. И находишь. Например, в ладонях кирпичом. Или в подборе звукосопровождения — я провожу немало времени *в попытке понять, где в моей* комнате прячется котенок, и какого черта он там делает.

Я-то совершенно серьезно думаю, что первые люди, которые сделали заставки «на движке» (это же было откровение от id, не так ли?), — они просто хотели пошутить. А народ юмора не понял, и бросился тиражировать тренд. Получилось страшно, практически как с «бутиком одежды в стиле хип-хоп». Но бутик-то он в Питере, в котором всё так, а вот «Нивал» в Москве, где можно понимать, что замена предмиссионных анимаций на скролируемый текст — это не следствие пролета мимо бюджета, а попытка сохранения стиля игры. В общем, даже и понимать не обязательно, достаточно, чтобы издатель принял товар. Вместо этого он настоял на церемониале с чревовещанием и руками-ластами.

Итак, те персонажи роликов, чьи отверстия для вербализации не сокрыты забралом шлема, вселяют в пользователя священный ужас. Оный отчаянно мешает пользователю понять, что HOMM — это та же игра, что и десять лет назад, а не смертоносный ребрендинг через поедание мозга. Хороший, кстати, слоган: «те же яйца (только в профиль), а вовсе не ребрендинг XXX». Я вам говорю: игра та же.

Та, которая хорошая.

Вообще, все это — настоящая история про смелость. Но про смелость я писать не буду.

Зато в августе наконец-то выходит Munchkin Impossible, и в нем можно будет играть за русских.

О вечном, совсем два слова

Дело не в том, что можно будет стать русским, и даже не в том, что по этому поводу накалякает Джон Ковалик. Понятно, что за русских играть смешно, а картинки будут хорошие. Ответ на вопрос «сколько раз можно делать одно и тоже» — известен.

Минутку внимания! Вот люди, которые много лет делают одно и то же, и продают его по $24.95 (аддоны со скидкой — по $14.95). Кстати, это серьезная работа, если кто не знает: стабильность требует мастерства.

С «Манчкином», однако, есть *одна неприятная проблема. Его на*до заказывать через Интернет в далекой и чужой Америке. Зато когда заказ преодолеет все препоны, вам не потребуется копить деньги на новую видеокарту, потому что игра напечатана на картоне и видеокарта ей как рыбе что.

Зато потребуются крышки от пивных бутылок, монетки или любые *другие удобные в счете мелкие* предметы. То есть у меня-то есть оригинальные десятигранные кубики, но если быть до конца откровенным — пивные крышки гораздо удобнее, а кубики хороши лишь тем, что к ним идут дополнительные карты.

Вижу: в этом месте занудный читатель, презревший прелести гугля, потребует объяснений.

Пожалуйста. Munchkin — это серия неколлекционных настольных карточных игр, являющихся злой и *жесткой пародией на все ролевые* системы вместе взятые (хотя больше всего достается D&D, разумеется). Создана она людьми, которые хорошо разбираются в ролевых системах, ибо они же являются создателями GURPS.

«Неколлекционная» означает, что все карты в одноименных коробках одинаковы, и «меняться» нечем. «Настольная» — это системные требования, которые удовлетворяются любой в меру горизонтальной поверхностью (желательно, чистой). «Карточная» — используются кусочки картона с картинками, по размеру сообразные игральным картам.

Несмотря на то что правила достаточно просты, игра никогда не будет портирована ни на PC, ни на приставки по причине полного отсутствия смысла в этом поступке. Это игра для людей и про людей, чистая социальная история. Железный дурак не умеет обижаться, жульничать, строить заговоры и мстить (если вы думаете, что ваша «винда» сейчас повисла по одной из вышеприведенных причин, вы, во-первых, ошибаетесь, а во-вторых, вам совершенно точно понравится играть в «Манчкин»). Играть же интересно с людьми, которые строят заговоры, эмоционально реагируют и самую малость мухлюют.

Вернее, пытаются смухлевать, а *вы их ловите*. Ну и выигрываете, разумеется.

Достаточно честно. ■

/ вестсайдская история



Киноверсия «Сайлент Хилла» Роджера Эйвери и Кристофа Ганса собрала, по слухам, порядка 40 миллионов долларов. Количество гневных и разгромных отзывов о нем велико даже для фильма, снятого по мотивам компьютерной игры и по сценарию Роджера Эйвери, вечного голливудского лузера. (Роджер знаменит тем, что его навсегда изгнали с церемонии вручения премии «Оскар» после того, как он прямо на сцене попросился в туалет. В игровой индустрии Эйвери тоже внесен в черный список из-за скандала с Microsoft, которую склочный Роджер обвинил в хищении идеи симулятора йоги). Ругают «Сайлент Хилл» практически за все — за сюжет, актерскую игру, режиссуру... А изредка хвалят — за атмосферу, красоту, страшных монстров и глубины, так и не понятые четырнадцатилетними девочками, — то есть за всю ту ерунду, которую вот уже семь лет считают достоинствами японской серии игр ужасов. По ее мотивам фильм и построен.

Интересно, что поклонникам компьютерного Silent Hill кино не нравится и понравиться не может в принципе — авторы, по счастью, позволили себе абсолютно вольную трактовку событий. Например, в фильме совершенно нет тумана, из которого игры серии состоят на девяносто процентов. Вместо этого в воздухе кружится метель из пепла. Японцы придумали свой Сайлент Хилл, соткали американский городок из сериалов Линча и читанных в переводе книжек Стивена Кинга.

Эйвери нашел настоящий город-призрак на среднеамериканском западе (Централия, штат Пенсильвания): в 1962 году там полыхнули угольные шахты, которые продолжают гореть ДО СИХ ПОР. Население, по последней переписи, — 11 жителей.

Далее. В оригинальном сценарии Эйвери, построенном на обломках двух других, написанных французами и переведенных на английский (а сценарий Эйвери — обратно на французский, и каждый раз, когда в нем надо было внести правку, его опять переводили...), были задействованы одни женщины. Но в первой части Silent Hill, к которой фильм проще всего привязать сюжетно, в главной роли занят мужчина, Гарри Мэйсон (да и вообще, единственная героиня в истории SH — девочка-подросток).

Очень здорово, что создатели фильма не стали буквально следовать напыщенному имиджу игры, купившейся на миф о собственной уникальности. Ничего уникального в сюжетной основе Silent Hill нет: это типичный для не знающих чувства меры японцев набор клише из всех увиденных мистических фильмов и прочитанных страшных книжек. Сайлент Хилл — штамп в той же мере, что и Ракун-сити из Resident Evil. Разница лишь в том, что RE не пытается сделать каждую минуту Самой Страшной в Истории Жанра Игры и оперирует честными зомби и гигантскими акулами в аквариумах, а не идиотскими философскими концепциями об Уроборосе и Перерождении, да непереваренными цитатами из дрянных книжек по парапсихологии. Silent Hill в лучшем проявлении — страшный сон с заданными предпосылками. Первые две части игры терпимы (а вторая — так вообще хороша); они интересны как самостоятельные произведения, независимо от детальной предыстории (которую можно и не читать) и общей игровой вселенной. Третья и четвертая части настолько мелки сами по себе и так жадно к этой вселенной присасываются, что игра немедленно превращается в самопародию.

«Сайлент Хилл» — совместный ночной кошмар Эйвери и Ганса и, безусловно, лучший фильм, когда-либо снятый по компьютерной игре. Свое скромное мнение об этом кино я оставлю при себе (в мире шесть миллиардов человек, прекрасно разбирающихся в кинематографе. Должен же в нем хоть кто-то не разбираться!); скажу только, что идея заковать Раду Митчелл в наручники и тем самым ограничить ее свободу перемещений до степени героини неуклюжего survival horror совершенно гениальна и говорит о долгих часах, проведенных сценаристом перед телевизором с геймпадом в руках. Кстати, по последним данным, Эйвери будет делать киноверсию Driver, а Кристоф подписал контракт на производство фильма по «Онимуше». Скрестим пальцы, и пожелаем им успехов.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ